ANIMAX Mais de 40 animês no Brasil!

Exclusivo! 100 páginas de informação

Neo TOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Gundam Seed

dentro da franquia do momento
Personagens! Curiosidades!

Yu-Gi-Oh! GX

fase já está sendo dublada!

Maria-sama ga Miteru

Elas: solidariedade,
admiração e amor!

Cavaleiros do Zodíaco

20 ANOS DE SUCESSO

Novidades! Destaques! O que vem por aí!

Final Fantasy
Cutie Honey
J-Music
Toys
Ação Total
Entrevista

Editora escala
ISSN 1809-1784
NÚMERO 02

Curso completo de Guitarr

Aprenda guitarra de forma simples e sem complicaçã

Aprenda fácil
GUITAI
Curso completo
Teoria musical
Pentagrama
Afinação do instrumento
Exercícios para você tocar
e muito mais...
Método simples e prático. Você a
Aprenda fácil
GUITAI
Curso completo
Intervalos
Notas na guitarra
Formação de acordes
Afinação
Exercícios
e muito mais...
Método simples e prático. Você a
Aprenda fácil
GUITARR
Curso completo em
Escalas Maiores
Ciclo de Quintas
Modos
Digitações dos modos
Dicionário de acordes
Método simples e prático. Você aprende

www.escala.com.br
✆ (11) 3855-1000

escala

[illegible]: Hercilio de Lourenzi
[illegible]: Mario Florêncio Cuesta
[illegible]: Paulo Afonso de Oliveira

Editora Escala
[illegible]@escala.com.br
[illegible], [illegible] – Casa Verde
[illegible] – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: [illegible]
Fax: [illegible]
[illegible] – São Paulo – SP – Brasil

[illegible] e Denise Silva Rocha Costa
[illegible]: Adriana Ferreira da Silva,
[illegible] e Cristiane Amaral dos Santos

[illegible]: Otto Schmidt Junior
[illegible]: Marco Barone

[illegible] Luiz Umberto Bellioli, Sérgio Ricardo
[illegible] Campanha, José Roberto
[illegible] da Silva (tráfego)

[illegible] – Distribuição com exclusividade
[illegible] Chinaglia Distribuidora
[illegible] – Tel.: 55 (21) 3879-7766.
[illegible] ao seu jornaleiro ou
[illegible] ao preço do número anteri-
[illegible]

[illegible] Fernando Chinaglia
[illegible] da Editora Escala

PROJETO E
REALIZAÇÃO

editorial

[illegible] Marcia

Muito trabalho pela frente!

Ficamos muito contentes com o retorno que obtivemos ao primeiro número da NT. Muitas cartas chegaram e, se medirmos a receptividade pelas centenas de e-mails recebidos, muitas haverão de chegar.
Adoramos cada elogio ou crítica, que nos fazem crescer.
Garantimos que a NT nunca chegará à perfeição — digo isso porque iremos nos superar a cada novo número que estiver na banca.
No mais, curtam esta segunda publicação da NT, que está lotada de matérias especiais, novidades e dicas gerais para você acompanhar o que há de melhor no mundo do entretenimento! Os destaques vão para a super-matéria sobre o fenômeno Gundam Seed, os 20 anos de Cavaleiros do Zodíaco e o canal Animax...
Podem lotar nossa caixa postal de cartas e remeter seus e-mails com dúvidas, desenhos, fanzines, reclamações e sugestões. Queremos muito e cada vez mais ter um contato direto com vocês, leitores e amigos.

Voltaremos a nos ver dentro de um mês!

Junior Mendes Fonseca
Editor responsável
junior@animepro.com.br

[illegible] respectivas imagens apresentados nesta publicação tem os seus direitos reservados aos seus respectivos [illegible], utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

ÍNDICE

28

Cavaleiros do Zodíaco

A série que marcou gerações completa 20 anos. Confira os principais fatos que ocorreram e o que está por vir!

42

As sementes do futuro!

Uma matéria completa sobre uma das séries de maior sucesso atualmente no Japão: Gundam. Simplesmente imperdível!

10 - 100% Animação

Quando ninguém esperava, surge um canal exclusivamente voltado às séries japonesas. Confira a matéria e a relação de todos os animês exibidos até agora!

22

As brincadeiras na Cidade do Tesouro!

"Preto e Branco é a mais pura prova de que nem todo mangá 'alternativo' é sinônimo de enredo e arte fracos ou estranhos."

05 – Radar
Tudo o que rola no Japão e no Brasil em primeira mão!

09 – Anime Pró Insider
Saiba as principais novidades do maior portal sobre animação japonesa e mangás do Brasil!

58 – Final Fantasy Advent Children
Confira a seqüência do texto e também um glossário com alguns dos nomes e termos dessa fantástica série.

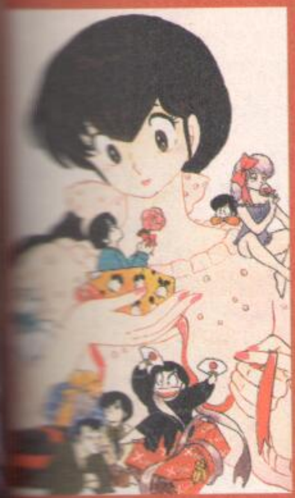
64 – Antologia Made in Brazil
Projeto nacional abre espaço para aqueles que sonham em publicar quadrinhos no estilo mangá!

66 – Sobre os olhos da Virgem Maria...
"Maria-sama ga Miteru" é uma série sensível, que se centra nas relações entre mulheres: solidariedade, amizade, admiração e, mesmo, amor estão presentes na história.

76 – Caixa Postal
78 – Fan Gallery
80 – Toys
82 – Chat
88 – Play
90 – Live Action
92 – Cosplay
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Anime Pró

cipais notícias do mundo do animê e mangá



Maison Ikkoku vai virar live-action

Parece que virou moda e, numa edição cheia de novidades, a revista Big Comic Spirits (capa) divulgou que a popular obra Maison Ikkoku (de Rumiko Takahashi, mesma autora de InuYasha) ganhará uma série de TV com atores reais em 2006. Maison Ikkoku já desfilou por diversas mídias. Além de sua versão mangá, também foi lançada, como animê (TV, OVAs e filmes) e ainda ganhou um filme com atores reais, em 1986, que não alcançou muito sucesso.

ONE PIECE GANHARÁ FILME EM 2006

A Toei confirmou e já lançou o site oficial do próximo filme de One Piece – o sétimo da série. "One Piece - Karakuri Jou no Mecha Kyohei" (O Grande Guerreiro Mecha do Castelo Mecânico) estréia em março de 2006 nos cinemas japoneses e teve seu roteiro escrito pelo próprio Eiichiro Oda (criador da série) e será dirigido por Konosuke Uda, o supervisor do animê. Sobre a história, tudo começa com a tripulação comandada por Ruffy encontrando um navio durante uma tempestade na Grande Rota e, dentro dele, uma estranha velha pede ajuda para chegar em sua ilha, prometendo em troca um precioso tesouro. O site é www.toei-anim.co.jp/movie/2006_onepiece/

EXOFORCE
THE FIRST BATTLE
ON THE SENTAI MOUNTAIN EVIL ROBOTS WANT TO RULE

ego versão mangá...

linha de brinquedos Lego em 2006 uma coleção especial nos mangás e nas séries de Intitulada Exoforce, são oito trazendo um personagem com grandes e cabelo espetado (ou um e um robô gigante. No hotsite desenvolvido pela empresa, além fotos é possível ler uma HQ O site oficial é: com/eng/exoforce/comics.asp

Conrad traz ótima notícia aos fãs

Os fãs de mangás e quadrinhos em geral sempre ficam preocupados sobre a continuidade das séries publicadas no Brasil, mas se depender da Conrad, todos podem ficar tranqüilos. O Anime Pró foi informado que já estão em produção as novas edições dos mangás Vagabond e Blade – Lâmina do Imortal, séries que estavam aguardando novos volumes a serem publicados em seu país de origem. A idéia é fazer um esquema de periodicidade que garanta a publicação das mesmas no decorrer do ano, deixando os leitores brasileiros sempre bem próximos dos japoneses.

BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL
03
HIROAKI SAMURA

TOUSEN E CINDERELLA NO BRASIL

séries que, em breve, pintarão Network. Trata-se de Ikki e Cinderella Boy (com 13 episódios Ambas foram dubladas na Uniarthe, Paulo, e tiveram seus nomes alte- "Anjos Guerreiros" e "Efeito respectivamente. A direção foi Satiro e Raul Schlosser. O estú- informou em qual canal ocorrerá a mas acreditamos que, em função dos nomes, não deva ser o A seguir, você confere uma breve de cada série.

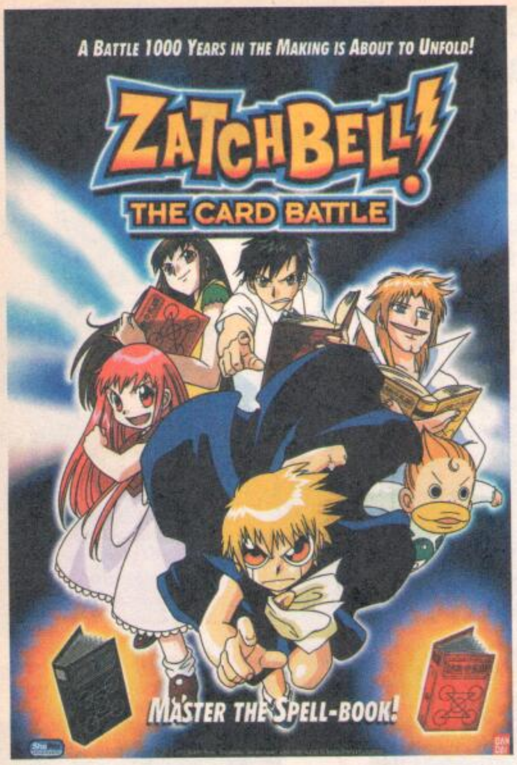
Ikki Tousen

Dirigida por Takashi Watanabe (Rave Master, Slayers e Lost Universe). A história se passa numa época em que sete colégios estão em guerra e seus alunos constantemente entram em guerra para disputar quem é melhor. A aluna Sonsaku Hakufu, que chegou no Japão recentemente, está encarregada de acabar com a guerra e juntar as sete escolas.

Cinderella Boy

Dirigida por Tsuneo Tominaga (Initial D: Fourth Stage) e baseada na história de Monkey Punch, conta as aventuras da dupla de detetives Rera e Ranma, que durante uma investigação acabam sendo vítimas de um incidente que muda suas vidas. Assim, sempre à meia-noite, o corpo de Ranma desaparece e o detetive se funde com Rera.

Caixa Postal
- Fan Gallery
- Toys
- Chat
- Play
– Live Action
2 – Cosplay
4 – SHOP
6 – Nippon
08 – Curso Relâmpago Japonês

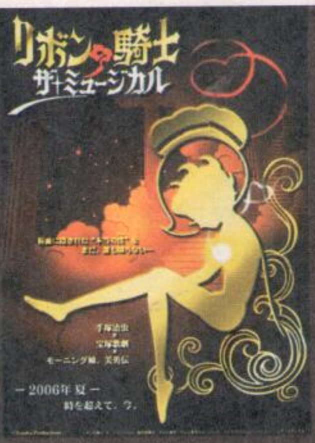

A BATTLE 1000 YEARS IN THE MAKING IS ABOUT TO UNFOLD!
ZATCH BELL!
THE CARD BATTLE
MASTER THE SPELL-BOOK!

Bandai e suas linhas de cards

A Bandai anunciou uma série de lançamentos na linha de card games para 2006. Em março, chega o deck inicial e uma linha de boosters da série de cards colecionáveis de Naruto. Segundo a empresa, duas expansões serão lançadas ainda em 2006, além de uma série especial não divulgada. Os cards Zatch Bell terão cinco lançamentos no próximo ano. "The Gathering Storm", agora em fevereiro, novos decks em maio, agosto e novembro, e também uma série de extras para os duelistas, como caixas e pastas especiais. A terceira série de Gundam War CCG chega em fevereiro e a quarta será lançada até o final de 2006, trazendo uma série de novos personagens e unidades. One Piece CCG também ganhará três expansões, sendo que a primeira delas (correspondente a entrada e a passagem na Grande Rota) será lançada em março. Para finalizar, Digimon CCG terá sua 5ª série lançada em abril (que inclui os Digimons Máquinas e Andróides), e duas expansões chegarão em agosto e dezembro, respectivamente.

LIVE-ACTION BASEADO NO MANGÁ ROUGH

A atriz Masami Nagasawa foi escalada como protagonista do live-action baseado no mangá de Ryou Adachi, Rough – um drama escolar sobre natação. O filme será dirigido pelo diretor Kentaro Otani de Nana, e o script está sendo produzido por Arisa Kaneko, de Denshi Otoko. As filmagens começarão em março, e o filme chegará aos cinemas no outono japonês.


リボンの騎士
ザ・ミュージカル
－2006年夏－

Musical de A Princesa e o Cavaleiro

O clássico Ribbon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro, cujo mangá foi lançado no Brasil pela editora JBC) será adaptado como um musical, estrelando as meninas do grupo Morning Musume. "Ribbon no Kishi The Musical" será apresentado a partir de agosto de 2006.

DUBLADORES DOS NOVOS ANIMÊS...

A direção do estúdio de dublagem Álamo de São Paulo, divulgou o elenco principal de algumas séries novas que estão em processo de dublagem para o Animax. Confira:

Saikano
Direção: Angélica Santos
Shuji: Ricardo Sawaya
Chise: Priscilla Concepcion
Akemi: Leni Bastos
Atsushi: Marco Aurélio Campos
Tetsu: Sergio Corcetti
Nakamura: Figueira Junior

Heat Guys
Direção: Marcio Araújo
Daisuke: Silvio Giraldi
Jay: Antonio Moreno
Kioko: Márcia Regina
Edmundo: Nestor Chiesse

Mythical Sleuth Loki
Direção: Rodrigo Andreatto
Mayura: Samira Fernandes
Loki: Diego Marques
Yamino: Marcio Araújo
Narugami: Vagner Fagundes
Heimdall: Thiago Barione
Tsubasa: Cecília Lemes

Excel Saga
Direção: Angélica Santos
Excel: Leticia Quinto
Ilpalazzo: Affonso Amajones
Hyatt: Luciana Baroli
Watanabe: Alfredo Rollo
Nabeshin: Cesar Marchett

Noir
Direção: Wellington Lima
Mireille: Angélica Santos
Kirika: Luciana Baroli
Cressoir: Wellington Lima
Legrand: Fabio Moura
Dux: Elcio Sodré

2nd ハウス
2nd House

2nd House com atores reais

Baseado no mangá de Nanase Ayumu e Kashida Masanori e serializada na Manga Allman Magazine da Shueisha, 2nd House ganhará um drama televisivo no Japão. Uma conferência de imprensa no Hotel Okura, na área de Minato em Tóquio, anunciou os detalhes da vindoura série, que começou a ser exibida pela TV Tokyo em 13 de janeiro. Hiroshi Naganao (Ultraman Tiga) e Isoyama Sayaka serão as principais estrelas da série. O mangá 2nd House começou a ser publicado em 2001 e co uma história cômica sobre um homem de negócios na faixa dos trinta anos e uma aspirante a atriz.

S
ANIMÊS...

de dublagem [illegible]
ou o elenco [illegible]
ovas que estão [illegible]
m para o Animax

no
ão: Angélica [illegible]
Ricardo Sawaya
Priscilla [illegible]
: Leni Bastos
hi: Marco Aurélio
Campos
Sergio Corcetti
nura: Figueira [illegible]

Guys
ão: Marcio Araújo
ke: Silvio Giraldi
Antonio Moreno
: Márcia Regina
ndo: Nestor [illegible]

ical Sleuth Loki
ão: Rodrigo
Andreatto
ra: Samira [illegible]
Diego Marques
no: Marcio Araújo
gami: Vagner [illegible]
dall: Thiago [illegible]
asa: Cecília Lemes

l Saga
ção: Angélica [illegible]
l: Leticia Quinto
zzo: Affonso
Amajones
t: Luciana Baroli
nabe: Alfredo Rollo
eshin: Cesar [illegible]

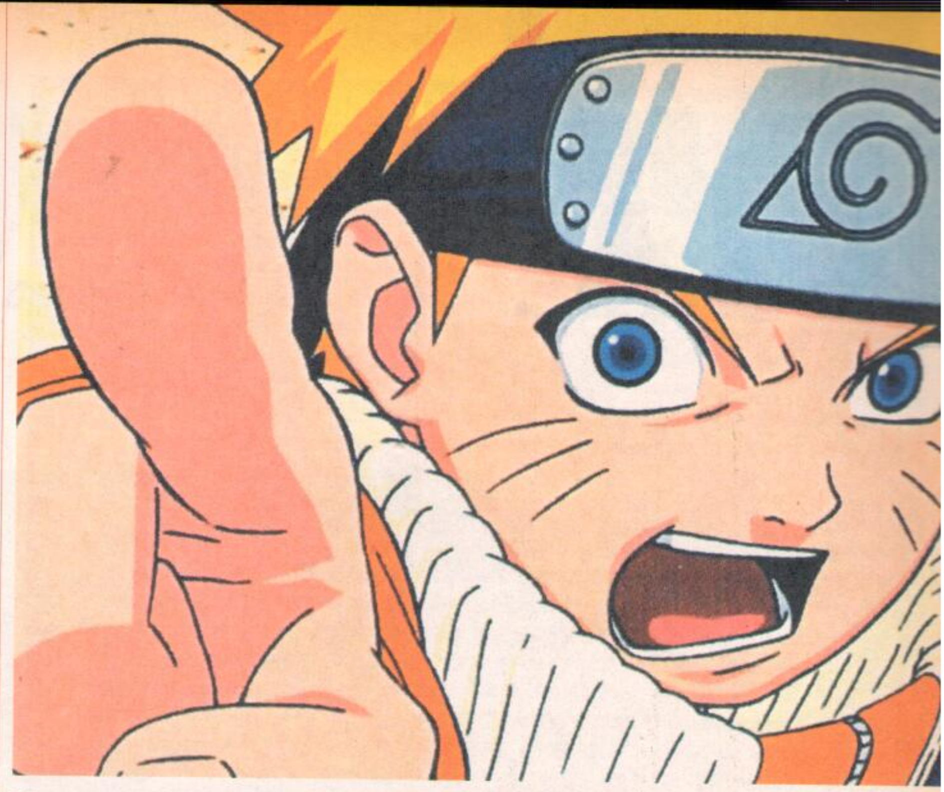
ção: Wellington [illegible]
ille: Angélica [illegible]
a: Luciana Baroli
soir: Wellington [illegible]
and: Fabio [illegible]
: Elcio Sodré

a Shueisha, 2nd [illegible]
ato em Tóquio, [illegible]
hi Naganao ([illegible]
licado em 2001 [illegible]

Parceria entre Fuji TV e Production I.G

[illegible] TV e Production I.G. anunciaram [illegible] para estabelecer um estúdio de [illegible]produção digital, chamado FILM LLP. [illegible] é um acrônimo de "Fuji and IG Lab [illegible] Movies" e o estúdio planeja produzir [illegible], computação gráfica e longas de [illegible]. As atividades começaram [illegible] janeiro de 2006.

[illegible] milhões de ienes serão investidos em [illegible]mentos e recursos. A Fuji Television [illegible] irá investir 86% (172 milhões de [illegible]), a Production I.G. irá investir os [illegible] 14% (28 milhões de ienes) da pro[illegible]. A FILM contará com o "Sky Net", o [illegible] especial Skywalker Sound da [illegible] Ltd. Trilhas sonoras com o sis[illegible] THX serão criadas para as pro[illegible]. As marcas fundadoras do novo [illegible] marcam o segundo estágio da Fuji [illegible] a produção do próximo título da [illegible] "Brave Story".



Naruto começa a ser dublado

Provavelmente, você já cansou de ouvir que uma das séries mais aguardadas do momento está para chegar ao país, mas, desta vez, não vamos falar mais do mesmo, e sim oficializar tal informação. Naruto está no Brasil e, no momento, estão rolando alguns testes de vozes para a definição do elenco. A direção já foi escolhida e a tradução está bem adiantada. A equipe do Anime Pró está participando da adaptação e as alterações pedidas foram enviadas para o estrangeiro, onde devem ser aprovadas. Em breve, poderemos dar mais detalhes, além de divulgar o elenco, nomes e tudo mais. Sobre a versão que será exibida por aqui, é a mesma exibida nos EUA, onde a gigante Viz Media foi a responsável pela adaptação.

Pokémon 4 em DVD nas locadoras

[illegible] disponível nas locadoras de todo o país o DVD Pokémon [illegible] Viajantes do Tempo. Confira os detalhes fornecidos pela [illegible] da Europa Filmes:

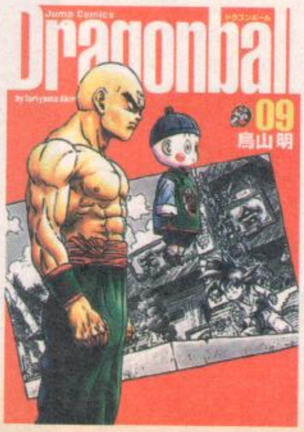
[illegible] Há 40 anos, o poderoso Pokémon Celebi escapou por [illegible] um temível caçador, especializado em capturar e vender [illegible] raros. Ao lado de Sammy, um simpático e determinado [illegible] Celebi usou seus poderes de viajar no tempo e se lançou [illegible]. Na floresta Ash, Pikachu e amigos encontram [illegible] ao lado de uma velha senhora. Sammy pede ajuda aos [illegible] revela que já conhece aquela mulher, mas do seu tempo, de quando ela ainda era apenas uma garota! Esgotado, Celebi depende de Sammy, Ash e Pikachu para continuar vivendo. Porém, eles encontram um inimigo muito mais avançado e perigoso do que o caçador.

Pokémon 4 – Viajantes do Tempo
(Pokémon 4ever - Japão – 2002 - 79 minutos)
Formato de Tela: 4 X 3 Fullscreen
Áudio: Inglês 2.0, Português 2.0 e Português 5.1
Legenda: Português e Inglês

Dragon Ball Edição Definitiva em 2006

[illegible] Editora informou que em [illegible] edições de Dragon Ball [illegible] Definitiva terá periodicidade [illegible]. Agora, você confere a pre[illegible] lançamento de cada edição:

- [illegible] • **Março**
- [illegible] • **Maio**
- [illegible] • **Julho**
- [illegible] • **Setembro**
- [illegible] • **Novembro**



One Piece pronto para estrear!

Apesar de não haver previsão de estréia, os primeiros 52 episódios já foram dublados. Como havíamos previamente informado, a direção está sendo feita por Vagner Fagundes, que está tomando todo o cuidado para manter a série bem fiel à versão original e escolhendo a dedo cada dublador para representar os personagens. Esse cuidado é mais do que importante, porque cada personagem da série possui características muito próprias, seja ele protagonista ou não.

SHINOBI E ASHURA PELA PARIS FILMES

Dois filmes que acabaram de estrear no Japão já estão confirmados para o mercado de home-vídeo brasileiro. São eles Shinobi e Ashura (Ashura-jo no Hitomi). Ambos os longas foram produzidos em 2005 e serão lançados no final de fevereiro pela Paris Filmes, que acaba de lançar outra produção nipônica: Casshern.

O destaque vai para Shinobi, que tem Joe Odagiri (Kamen Rider Kuuga) e Yukie Nakama (Gokusen) nos papéis principais e Ten Shimoyama como diretor, depois de anos de experiência com comerciais e clipes musicais, como os de Southern All Stars, B'z e Do As Infinity, em filmes para TV (Kanedaichi Shonen no Jikenbou) e até jogos de videogame. A seguir você confere as sinopses:

SHINOBI - A Batalha: Guerra que é guerra pode até ter seus momentos de trégua, mas aproximar-se do inimigo mesmo em tempos de paz nunca é aconselhável. Prudência não faz mal a ninguém, mas os personagens dessa movimentada produção japonesa preferiram ignorá-la, para escrever uma verdadeira história de Romeu & Julieta do Sol Nascente. Tudo porque integram clãs inimigas de ninjas, no Japão do século 17. Apesar de um acordo de não-agressão entre as partes, Gennosuke e Abora, os enamorados, não poderão levar o romance adiante, tudo porque uma maldição reacende a ira entre famílias rivais, colocando-os frente a frente no front de batalha.

ASHURA - A Rainha dos Demônios: Ainda tem gente à espera da chegada de Dom Sebastião, o rei de Portugal, que anda sumido desde que desafiou os mouros, no século 16, na célebre batalha de Alcátcer-Quibir. Mas se ele não vem, quem chega é Ashura, uma maldita aparição dos infernos, que vai assombrar o cotidiano de Edo, cidade habitada por humanos, criaturas bizarras e formas híbridas de vida. Ali, demônios não são bem-vindos, porque têm a fama de gostarem de carne humana e, por isso, o governo tem autorização para matá-los por meio de milícias especializadas. Mas quando Bizan, um belzebu-líder, se antecipa às tropas governamentais e anuncia a chegada de Ashura, Edo parece mais vulnerável do que nunca.

Novidades do Cartoon Network

No início do ano, o Cartoon começou a anunciar algumas novidades. Além da estréia de Rave Master, agora em fevereiro, o canal traz duas novas séries "shoujos": Tokyo Mew Mew (série que está sendo divulgada como As Super Gatinhas, mas que também é conhecida como Miau Miau Power) e Nadja. A seguir, você confere detalhes sobre cada estréia.

RAVE MASTER: Há cinqüenta anos, houve uma guerra entre as forças de Rave e os poderes dos Shadow Stones. Infelizmente, os Shadow Stones usaram a força dos explosivos de Overdrive, destruindo um décimo do mundo e obrigando os Raves a se refugiarem nas partes que restaram da Terra. Após pescar Plue, um animal esquisito do mar, o jovem Haru aprende sobre a guerra do passado. Um antigo guerreiro, Shiba entrega sua pesada espada Decaforce a Haru para que ele possa sair em busca dos Raves perdidos e salvar o mundo da maldade dos Guardiões Shadow. Sábados, às 14h00, e de segunda a quinta à 00h:00.

NADJA: Há cerca de cem anos, uma menina vivia em um orfanato nos arredores de Londres. Seu nome é "Nadja" e ela mora ali desde que era um bebê. Ela pensou que seus pais haviam morrido, mas, antes de completar 13 anos, algo a leva a pensar que sua mãe ainda pode estar viva. Com esperanças renovadas, ela sai em uma fantástica jornada em busca da mãe. Aos sábados, às 13h30.

MIAU MIAU POWER: Aliens enciumados, liderados por Deep Blue, se dão conta de que os humanos não estão cuidando bem do planeta Terra, e decidem tomar o controle da situação. Os alienígenas combinam DNA animal com o de monstros, e soltam sua experiência na Terra. Ao descobrir essa conspiração maligna, dois homens planejam salvar a humanidade – eles juntam o DNA de cinco jovens garotas com o DNA de cinco animais em perigo de extinção, dando a elas superpoderes. Juntas, as jovens combaterão a ameaça extraterrestre e defenderão cada um dos seres que vivem em nosso planeta. De segunda a sexta, às 22h00.

Lista de popularidade da Gundam Ace

Foi divulgada a lista mensal dos mais populares da série Gundam. A pesqui foi realizada junto aos leitores da revi especializada no tema, a japonesa Gundam Ace. Confira:

TOP 30 Personagens Masculinos:

01) Kira Yamato - SEED DESTINY
02) Char Aznable - MSG/The Origin/Zeta
03) Athrun Zala - SEED DESTINY
04) Amuro Ray - MSG/The Origin/Zeta
05) Kamille Bidan - Zeta Gundam
06) Quattro Bageena - Zeta Gundam
07) Ramba Ral - MSG/The Origin
08) Shinn Asuka - SEED DESTINY
09) Anavel Gato - 0083
10) Rey Za Burrel - SEED DESTINY
11) Mu La Flaga - SEED DESTINY
12) Kai Shiden - MSG/The Origin/Zeta
13) Yzak Joule - SEED DESTINY
14) Kou Uraki - 0083
15) Rau Le Creuset - SEED
16) Heine Westenfluss - SEED DESTINY
17) Auel Neider - SEED DESTINY
18) Dearka Elsman - SEED DESTINY
19) Yazan Gable - Zeta Gundam
20) Lowe Guile - SEED DESTINY Astray
21) Domon Kashu - G Gundam
22) Heero Yuy - Wing
23) Garrod Ran - Gundam X
24) Duo Maxwell - Wing
25) Uso Evin - V Gundam
26) Shiro Amada - 08th MS Team
27) Apolli - Zeta Gundam
28) Bernald Wiseman - 0080
29) Gates Kappa - Zeta Gundam
30) Hathaway Noa - CCA

TOP 30 Personagens Femininos:

01) Lacus Clyne - SEED DESTINY
02) Lunamaria Hawke - SEED DESTINY
03) Sayla Mass - MSG/The Origin
04) Cagalli Yula Athha - SEED DESTINY
05) Haman Karn - Zeta Gundam
06) Emma Sheen - Zeta Gundam
07) Four Murasame - Zeta Gundam
08) Murrue Ramius - SEED DESTINY
09) Stellar Loussier - SEED DESTINY
10) Meyrin Hawke - SEED DESTINY
11) Elpeo Ple - Gundam ZZ
12) Fa Yuiri - Zeta Gundam
13) Lalah Sune - MSG
14) Meer Campbell - SEED DESTINY
15) Cima Garahau - 0083
16) Flay Allster - SEED
17) Crowley Hamon - MSG/The Origin
18) Aina Sahalin - 08th MS Team
19) Sara Zabirov - Zeta Gundam
20) Mirai Yashima - MSG/The Origin/Zeta
21) Fraw Bow - MSG/The Origin/Zeta
22) Chan Agi - CCA
23) Talia Gladys - SEED DESTINY
24) Roux Rouka - Gundam ZZ
25) Shiho Hahnenfuss - SEED DESTINY
26) Reccoa Londe - Zeta Gundam
27) Tifa Adill - Gundam X
28) Asuna Elmarit - Ecole du Ciel
29) Ple Two - Gundam ZZ
30) Lila Milla Rira - Zeta Gundam

TOP 30 MS:

01) Strike Freedom Gundam - SEED DESTINY
02) Zeta Gundam - Zeta Gundam
03) Hyaku Shiki - Zeta Gundam
04) Akatsuki - SEED DESTINY
05) Freedom Gundam - SEED DESTINY
06) Destiny Gundam - SEED DESTINY
07) Infinite Justice - SEED DESTINY
08) Qubeley - Zeta Gundam
09) Acguy - MSG/The Origin
10) Zaku II - MSG/The Origin
11) Nu Gundam - CCA
12) Gundam Mk-II - Zeta Gundam
13) Dom - MSG/The Origin
14) Gouf - MSG/The Origin
15) Gundam - MSG/The Origin
16) Sazabi - CCA
17) Legend Gundam - SEED DESTINY
18) DOM TROOPER - SEED DESTINY
19) GOUF Ignited - SEED DESTINY
20) Rick Dias - Zeta Gundam
21) Wing Gundam Zero - Wing: Endless Waltz
22) Kämpfer - 0080
23) Z'gok - MSG/The Origin
24) Providence Gundam - SEED
25) Char Zaku II - MSG/The Origin
26) Guncannon - MSG/The Origin
27) Asshimar - Zeta Gundam
28) Gaplant - Zeta Gundam
29) Gaia Gundam - SEED DESTINY
30) Strike Rouge - SEED

www.Anime Pró Insider.com.br

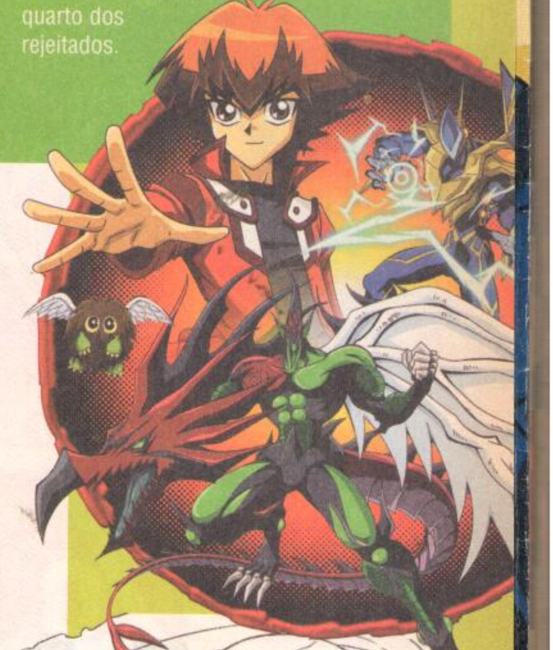
Nova série de Yu-Gi-Oh! no Brasil!

O Anime Pró confirmou em primeira mão a estréia da nova série derivada de Yu-Gi-Oh!. Intitulada Yu-Gi-Oh! GX, o animê vem fazendo muito sucesso no Japão e nos Estados Unidos, e já está sendo dublado nos estúdios da Centauro, em São Paulo, o mesmo que dublou Pokémon, Músculo Total, entre outras séries famosas. A estréia ocorre na Nickelodeon, em março! Na próxima edição da NT, você confere uma matéria digna do Torneio do Milênio!

Conheça a história:
Ambientado numa geração futura, Yu-Gi-Oh! GX narra a história de um garoto chamado Jaden Yuki, a partir do momento em que ele começa a lutar na Duel Academy, pertencente a Kaiba Corp. Enquanto se esforça para passar nos exames de admissão, Jaden bate de frente com Yugi Muto, o Rei dos Games. Vendo que um duelo se aproxima, Yugi acredita que Jaden é um lutador, e ele, por sua vez, confirma a informação durante os exames de admissão para a academia.

Yugi, então, decide dar a ele um cartão Winged Kuriboh, afirmando ser este um cartão da sorte. Mesmo atrasado para o exame, Jaden pode fazê-lo desde que aceite duelar contra Dr. Vellian Crowler, líder da Obelisk Blue Dorm. Dr. Crowler acredita que Jaden pode ser liberado e, depois de desistir de lutar contra o comitê, ele encara o desafio. Se Jaden ganhar, será aceito.

Vencer o duelo é apenas uma parte da aventura desse dia, quando ele se torna membro da Slifer Red Dorm, grupo dos duelistas não aceitos ou de nível mais baixo. Jaden precisa lidar com os constantes duelos entre rivais fortes como Chazz, o Príncipe da Obelisk Blue, e Bastion Misawa, da Ra Yellow. Os grupos se dividem em três dormitórios na Duel Academy: os Obelisk Blue ficam na elite, Ra Yellow no quarto dos que têm potencial, e Slifer Red no quarto dos rejeitados.



Agora tem fórum...

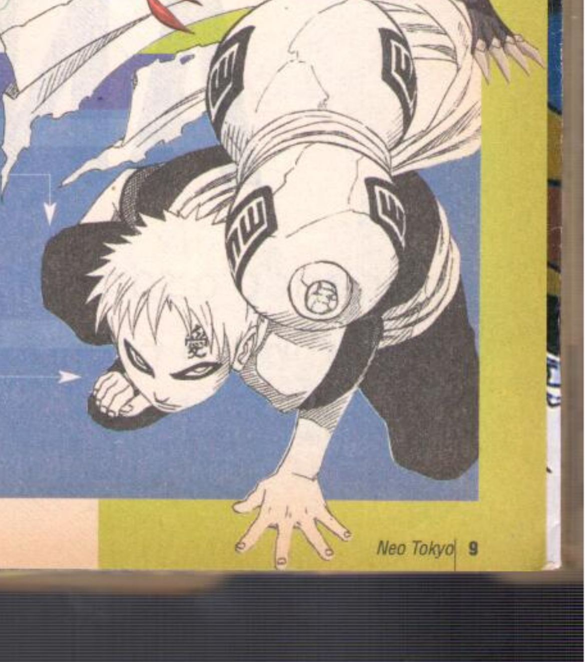
Enquanto as principais novidades divulgadas na edição anterior ainda são implantadas, o Anime Pró já realiza um dos maiores desejos de seus visitantes e lançou um fórum próprio. Em apenas uma semana, mais de cem usuários ativos e centenas de mensagens, sempre num clima de amizade e com assuntos que vão desde animação japonesa até outros bem variados, como atualidades e até política. Dividido por diversos canais, o fórum é uma área livre para que nossos visitantes opinem sobre tudo que está rolando, discutam temas polêmicos (mas de forma educada e respeitando a opinião alheia), além de marcar encontros e fazer novas amizades.

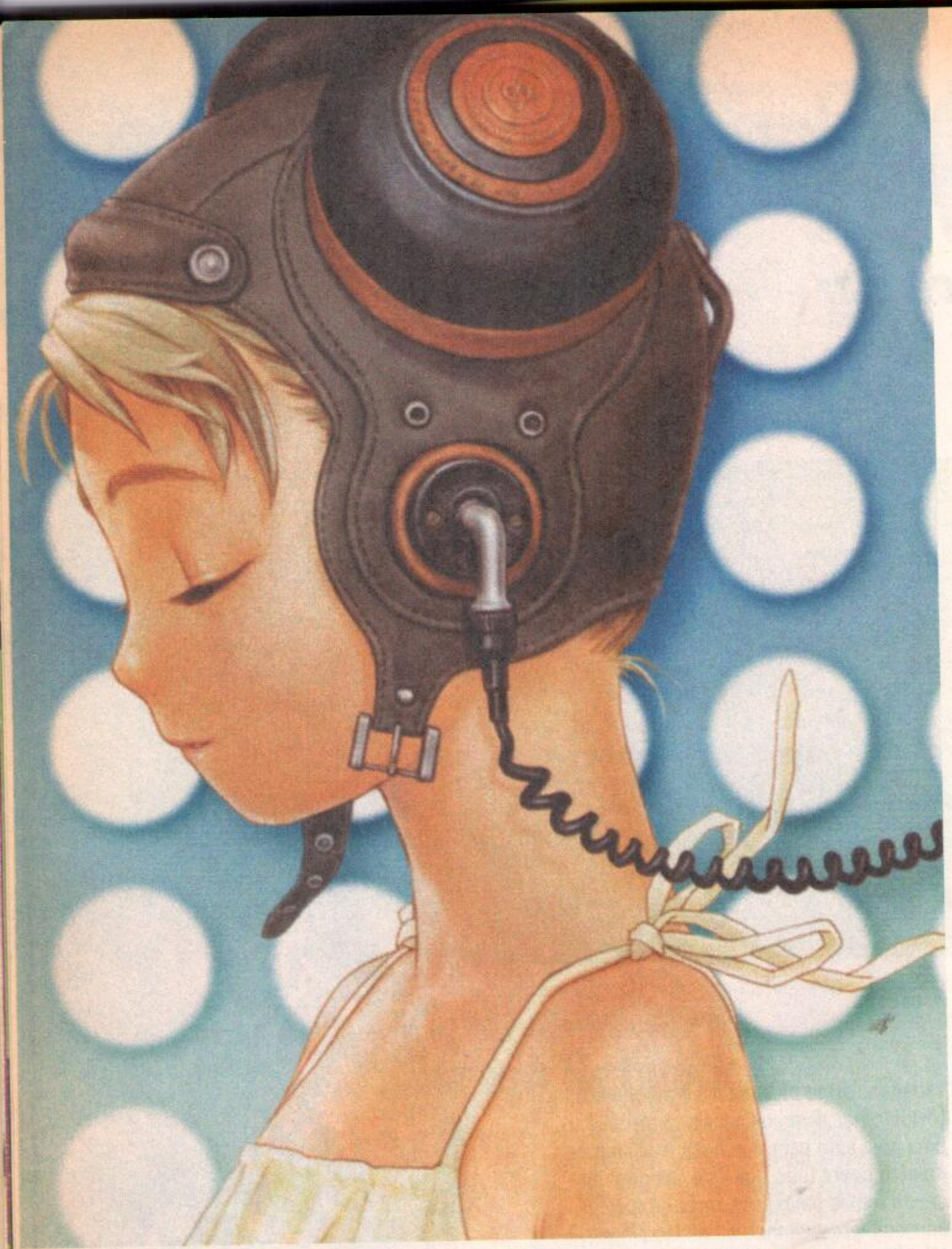
Se você ainda não se cadastrou, não perca tempo e acesse www.animepro.com.br/forum. Com certeza, não irá se arrepender! NT

Os PREFERIDOS...

ANIMÊ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Cavaleiros do Zodíaco
04º - InuYasha
05º - Evangelion

MANGÁ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Evangelion
04º - Cavaleiros do Zodíaco
05º - Bleach





Imagine um canal com a mais vasta coleção de animês do planeta; com a melhores animações japonesas 24 h por dia, durante os sete dias da semana com todos os clássicos do gênero... Po bem, isso deixou de ser um sonho des agosto de 2005 quando o poderoso gru Sony Pictures Television International (S – que já possui os canais Sony e AXN – adquiriram toda a base de assinantes d canal por assinatura Locomotion e lanç toda a América Latina o canal Animax. Agora, nesse estágio inicial, o canal – qu distribuído pelo grupo HBO - está dispon pelas operadoras TVA, DirecTV, Way TV, T Cidade e TCM Mossoró, totalizando mais 350 mil assinantes. A tendência é que es número cresça cada vez mais, já que mi de fãs vêm criando comunidades e cam nhas pela internet para que o canal seja do em novas operadoras, coisa que não demorar para acontecer levando em co sucesso de audiência que o Animax ve quistando. Para Andy Kaplan, vice-pres executivo sênior da divisão internaciona canais da SPTI, a popularidade do anim crescendo em todo o mundo e por isso empresa considerou o momento ideal p lançar Animax na América Latina. “O lan mento do canal em 2004, na Ásia, supe nossas expectativas. A audiência teve u grande e rápida aceitação, sendo que n possuía um milhão de assinantes. Atual há 21 milhões”, comemora Kaplan.

Uma coisa que vem chamando a atençã que todas as séries exibidas são dubla aumentando a identificação dos telesp dores com a série e dando uma abertu maior para que cada vez novos fãs seja ados. Até o momento, o canal já conta mais de 30 séries e as novidades não p de ser anunciadas. ➤

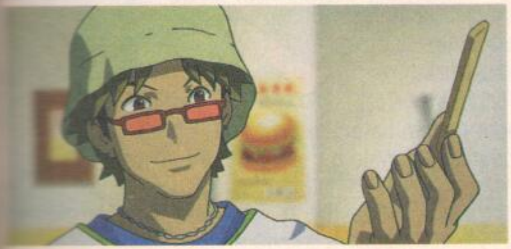
100% ANIMAÇÃO

Realizando o sonho de todos os fãs, o Animax estréia no Brasil como o primeiro canal dedicado exclusivamente à animação japonesa, nossos populares animês!

Por Junior F

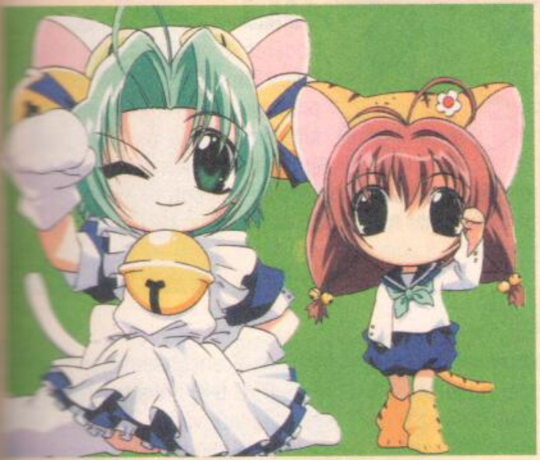
As séries do ANIMAX!

Arjuna



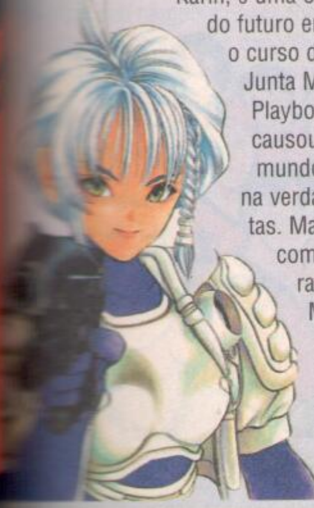
Juna era uma estudante normal, até o dia em que morre em um acidente de moto. No entanto, durante sua morte, ela vê o futuro da Terra sendo destruído por Raaja. Ela, então, recebe uma oferta para voltar à vida, desde que impeça o mal de destruir a Terra. Agora, Raaja precisa descobrir como lidar com seus modos destrutivos e encarar seu destino como a Avatar do Tempo, a única que decidirá o destino do planeta.

Di Gi Charat Nyo



Di Gi Charat (a.k.a. Dejiko) viaja para a Terra como parte de um treinamento para se tornar uma princesa. Junto com ela viajam suas amigas Petit Charat (a.k.a Puchiko) e Gema, e chegam em uma pequena cidade do Japão. Lá, vão conhecer os irmãos Omocha (que passam a maior parte do tempo pensando em como Puchiko é bonita) e o Sr. e Sra. Ankoro, um casal de idosos que faz doces japoneses.

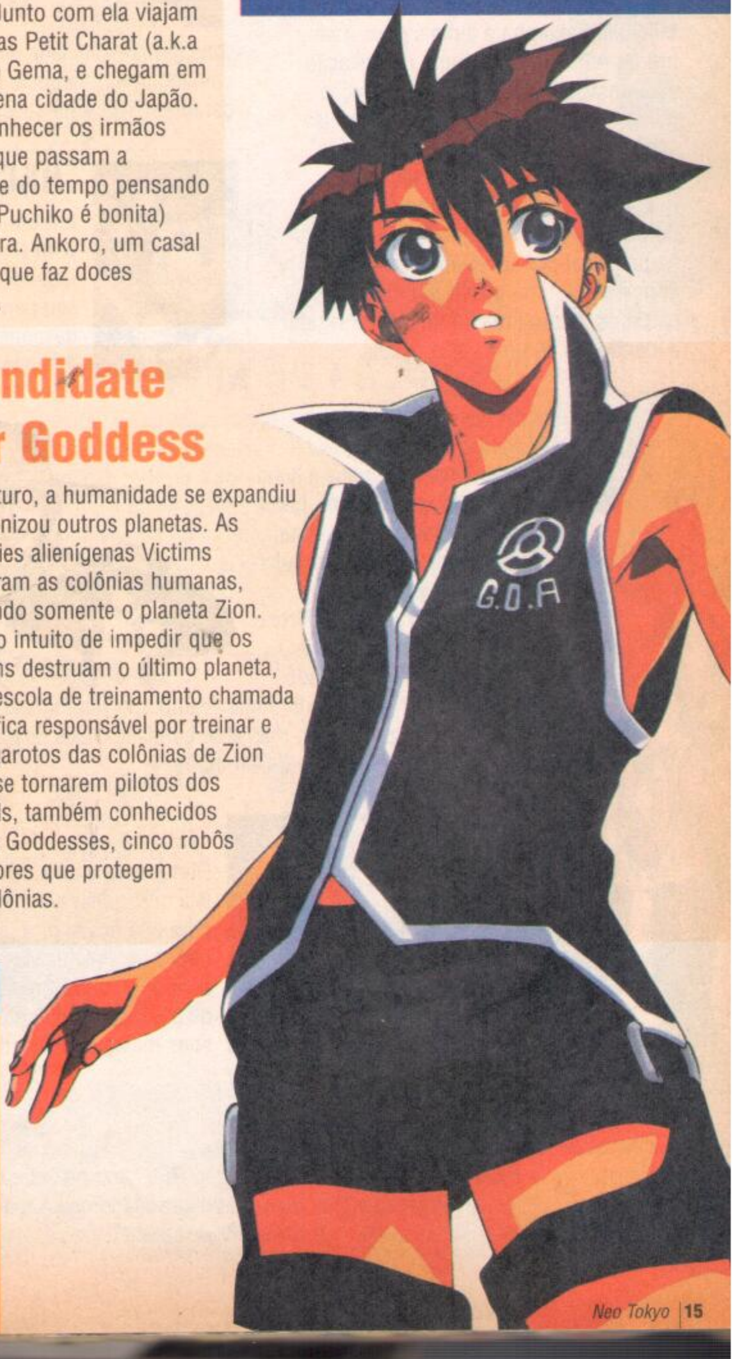
DNA2



Karin, é uma operadora de DNA que vem do futuro em uma missão para mudar o curso da história, ao impedir que Junta Momonari se torne o Mega-Playboy, pai de 100 crianças que causou a superpopulação do mundo. Mas Junta não é playboy; na verdade, ele é alérgico a garotas. Mas quando Karin o atinge com o DNA errado, ele esporadicamente se torna o Mega-Playboy capaz de conquistar qualquer mulher. Karin precisa arrumar a situação antes que a mudança do Mega-Playboy se torne irreversível.

Candidate for Goddess

No futuro, a humanidade se expandiu e colonizou outros planetas. As espécies alienígenas Victims atacaram as colônias humanas, restando somente o planeta Zion. Com o intuito de impedir que os Victims destruam o último planeta, uma escola de treinamento chamada GOA fica responsável por treinar e unir garotos das colônias de Zion para se tornarem pilotos dos Ingrids, também conhecidos como Goddesses, cinco robôs lutadores que protegem as colônias.



O público alvo...

- Estudantes de nível médio ou superior
- Em sua maioria do sexo masculino
- De alto nível socioeconômico
- Interessados em tecnologia, cultura urbana, música, sexo e ação
- Target do canal: AB adolescente e jovem

Nome Chave:

ANIMAX®

a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

- Não é um canal de animação infantil
- Não vai ter conteúdo meloso nem comovente
- 24 horas por dia, sete dias por semana...
- Sem cortes
- Sem censura
- Sem muita meditação
- Animax é jovem, desafiador, transgressor, irreverente e excitante
- Seu discurso é recheado de elementos motivadores, com sensualidade e ação, e vai bombardear as pessoas com o melhor do animê dublado em português

GALAXY ANGEL

Galaxy Angel

Milfeulle Sakuraba é a mais nova membro da Angel Brigade, uma ramificação da Transvaal Empire, uma associação militar cuja missão é procurar relíquias conhecidas como 'Tecnologia Perdida'. O único problema é…ninguém atualmente sabe o que é a 'Tecnologia Perdida'! Agora, a Angel Brigade é responsável por serviços de grande importância: uma busca por gatinhos perdidos, neutralizar um míssil e resgatar a identidade de uma velha escola.

FULLMETAL ALCHEMIST

[illegible] pretendem trazê-la de volta [illegible] alquimia humana. [illegible] terá seu preço. Ed perde a [illegible] colocar a alma de Al [illegible] anos depois os [illegible] buscar informações [illegible] na esperança de [illegible] Ed, que tem talento natural e [illegible] fica conhecido como o [illegible]

Getbackers

Ban Mido e Ginji Amano são um dupla mais conhecida como "GetBackers". Ban tem dois poderes: o "picada de cobra" (s mãos têm uma força de 200 kg o "olhar do mal" (qualquer um q olhe em seus olhos ficará preso em uma poderosa alucinação). Ginji tem a habilidade de gerar centenas de volts de eletricidade de seu corpo. Juntos, eles começaram um negócio para recuperar tudo o que foi perdido ou roubado de um cliente – e garantem 100% de sucesso.

.HACK//SIGN

Em um popular jogo on-line, personagens tentam alcançar seus objetivos para se divertir e passar o tempo. O Mundo do RPG tem monstros, [illegible] e calabouços. Tsukasa é um garoto que tem vários mistérios so seu personagem. O que é estranho sobre Tsukasa é que ele não consegue s desconectar do Mundo RPG. Os amigos Bear, Mimiru, e BT tentam ajudá-l entender quem ele realmente é e como ele pode voltar ao mundo real.

Hellsing

Hellsing segue a linha do vampiro anti-herói. Seras Victoria, uma policial transformada em vampira, e Alucard, um poderoso vampiro, são dois agentes contratados pelo grupo de extermínio "vampírico" da Inglaterra, a Organização Hellsing. Devagar, mas com confiança, eles descobrem o surgimento de uma nova raça de vampiros.

Hunter x Hunter

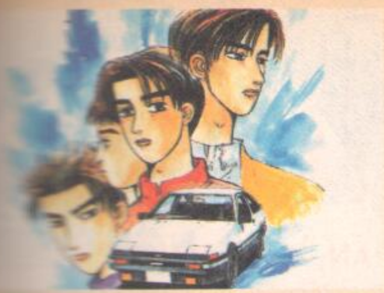
Gon Freeks é uma criança de uma pequena vila que sonha em se tornar um caçador para que possa procurar seu pai, a quem nunca conheceu. Mas para alcançar seu sonho, primeiro precisará passar no exame de caçadores onde há algumas das pessoas mais perigosas do mundo.

.Hack//Lott

Rena e Shugo entraram no Mundo RPG com o sonho de se tornarem lendas. Esses sonhos logo foram carregados para o crepúsculo e agora estão presos, e poderão ser deletados!

HUNGRY HEART

Kyosuke é um garoto de 16 anos que es da na escola Jyoyo Akanegaoka. Ele cos mava jogar futebol na escola anterior, m decidiu parar por algumas razões... No entanto, nessa nova escola ele acidentalmente se torna o coordenador do time d futebol feminino e percebe que ainda am muito o esporte. Kyosuke finalmente en em um time de futebol e irá crescer, ju com os colegas e rivais, para se tornar u dos melhores jogadores do mundo!



Initial D

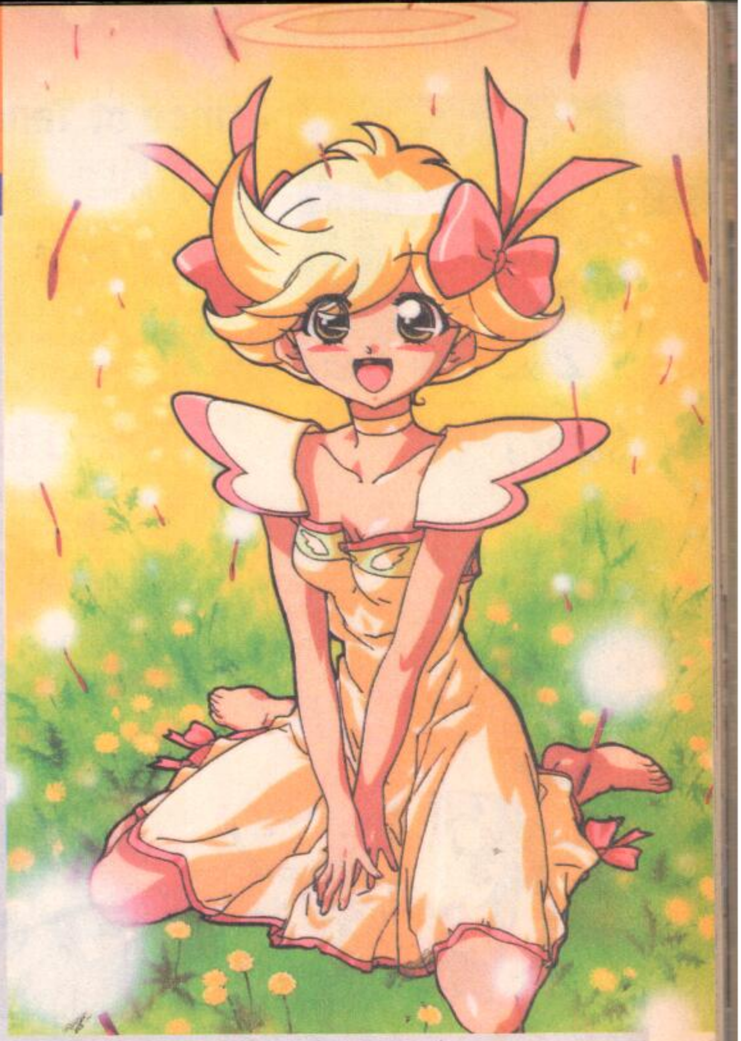
O estudante Takumi Fujiwara trabalha em um posto de gasolina durante o dia, e como entregador na loja de seu pai durante a noite. Takumi tem precisas habilidades no volante e o qual modificou o Toyota Sprinter AE86 Trueno para fazer de seu dele o melhor piloto amador da estrada Mt. Akina. Por causa disso, grupos de corrida de todo Gunma desafiam Takumi para ver se ele realmente é o melhor piloto de todos os tempos.

LAIN

Lain Iwakura parece ser uma garota normal, com quase nenhuma experiência com computadores. Com o repentino suicídio de um colega de classe, coisas estranhas conspiram para colocar Lain no mundo das redes virtuais, onde ela, aos poucos, descobre que nada é o que parece ser... nem mesmo ela.

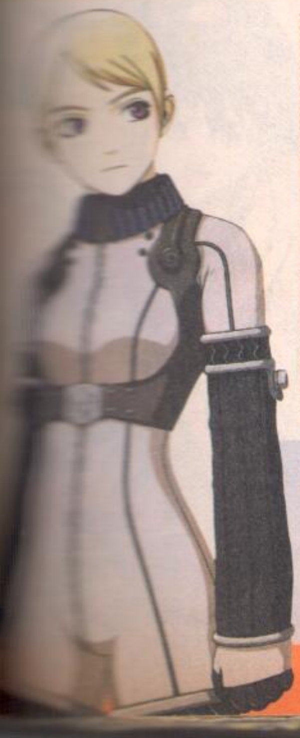
Martian S. Nadesico

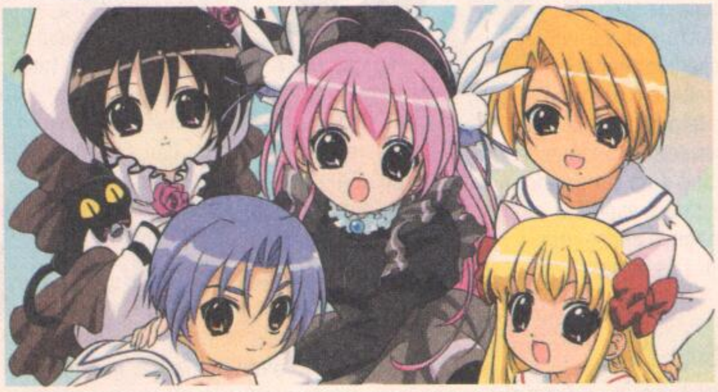
Quando a casa de Akito em Marte é destruída, ele é transportado para a Terra. Akito tem questionamentos que ninguém consegue responder, e então segue uma garota para tentar conhecer e descobrir qualquer coisa. A garota, chamada Yurika, é capitã da nave particular de guerra Nadesico e, para segui-la, ele se apresenta como cozinheiro. Possuindo os implantes que permitem o controle dos mechas, ele se torna o piloto útil para os mechas de Nadesico.



I'm Gonna Be An Angel

Antes de alcançar o céu, uma alma de anjo cai em cima de árvores. Anos depois, Yuusuke Kamoshita conhece Noelle, uma garota com uma auréola na cabeça. Doce e inocente, Noelle decidiu que Yuusuke é seu marido. Mas Yuusuke já tem um relacionamento com Natsumi. Ele diz a Noelle que Natusmi é um anjo. Noelle o ouve e decide que também será um anjo. Mas o que significa ser um anjo? E por que Noelle tem uma auréola na cabeça?



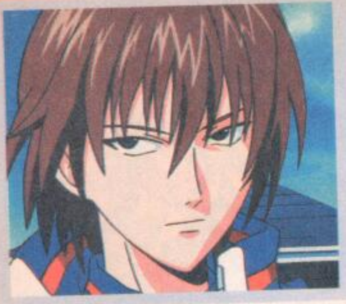


PITA TEN

Kotaro é uma criança que perdeu a mãe, e um dia ele procura Misha, uma anjinha aprendiz. Junto com Tenchan e Koboshi, eles enfrentam todos os tipos de situação. Especialmente quando eles se deparam com Shia-san, um aprendiz que está pronto para se tornar um verdadeiro demônio.

LAST EXILE

Em um mundo que parece o século 19 com dispositivos antigravidade, Claus e Lavie são pilotos de uma nave-van e trabalham como emissários. Eles se envolvem em uma missão misteriosa depois de resgatar uma garotinha de uma estranha máquina mortal. Sem querer deixar a garota morrer, eles completam a missão entregando-a para a famosa nave Sylvana, para fazer parte de uma equipe de pilotos lutadores.

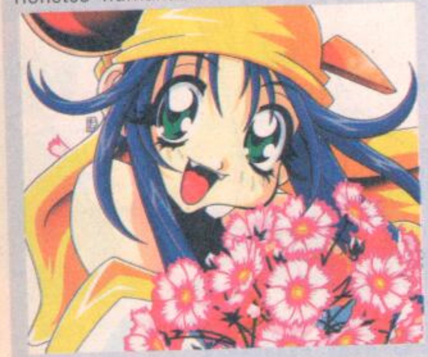


Prince of Tennis

Echizen Ryoma é um jovem jogador de tênis que já ganhou quatro torneios consecutivos, mas que constantemente fica na sombra de seu pai, um ex-jogador profissional. Ele freqüenta a Seishun Gakuen, uma das melhores escolas de tênis do Japão, e junto com seus colegas ele aprende a encontrar seu próprio estilo de jogar para enfrentar seu maior obstáculo: seu pai e ele mesmo.

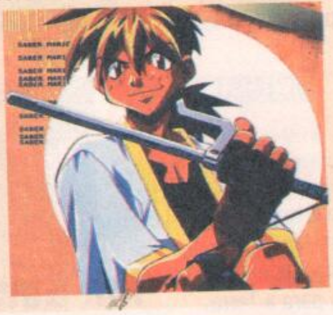
Saber J

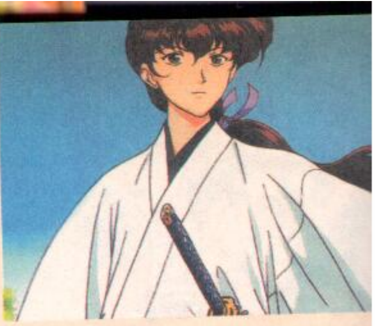
Em um mundo onde só existem homens, eles criaram as mulheres como marionetes (andróides). Muitas delas receberam um coração especial que lhes dão emoção e personalidade humana. Três dessas mulheres foram encontradas por Otaru, e logo são capturadas em uma guerra contra Lord Faust e suas três marionetes 'humanas'.



Saber J to X

Com muito trabalho, o herói Mamiya Otaru junta dinheiro para levar suas fiéis Marionetes para uma viagem a Xian. Mas, de tanto trabalhar, Otaru acaba adoecendo e cai nas mãos do vilão Dr. Hess, assim como as garotas, que têm suas memórias apagadas. Otaru inicia uma busca incansável por Lime, Cherry e Bloodberry, que, sem memória, trilharam os próprios caminhos, incapazes de se lembrar de seu mestre.



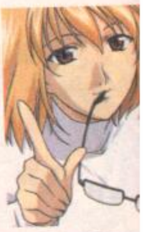


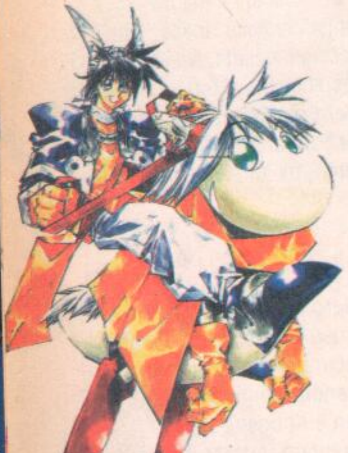
RAN, THE SAMURAI GIR

No período Edo ou Tokugawa (1600-1
Ran, uma mulher querendo ser samur
cuja habilidade com o katana só é usa
para tomar saquê, se une a uma artist
artes marciais chinesas que se denom
Lady Meow of the Iron Cat Fist. Juntas
duas mulheres irão enfrentar os mais
sos inimigos.

Tsukihimi

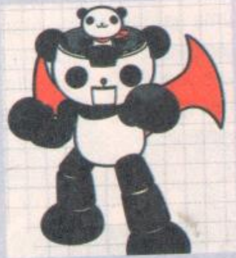
Shiki Tohno sofreu um acidente quando
criança, e por causa disso foi tirado de
família. Anos depois, quando Shiki está
culdade, seu pai verdadeiro morre e ele
gado pela irmã Akiha, a nova chefe da
voltar para sua família. No entanto, Shi
esconde um grande segredo. Depois de todo esse sofrimento, ele passou a ver linhas em objetos e só com um especial par de óculos ele pára de enxergá-las.





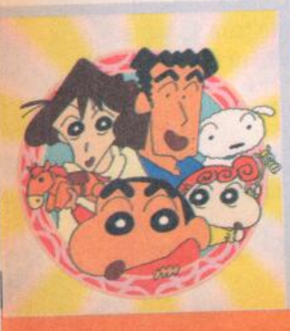
SOUL HUNTER

Soul Hunter relata as incríveis aventuras de um jovem mágico com uma missão muito perigosa - acabar com os espíritos malignos na época de escuridão. A missão é salvar um imperador que foi enfeitiçado por uma poderosa dinastia e se converteu em fantoche. O país está em estado de caos e espíritos malignos andam por todas as partes.



Panda-Z

Com 30 episódios, de cinco minutos cada, a série será exibida durante os intervalos comerciais. Com uma mistura de comédia e ficção científica, Panda-Z é baseado no mangá de Naoki Urawawa e mostra a luta entre o mundo de Robonimal e o império maligno de Warunimal. O animê narra as aventuras mal sucedidas de Pan Taron e seu robô gigante, Panda-Z. Eles lutam contra as forças do mal de Warunimal, detentor de uma série de robôs insanos e hilários.



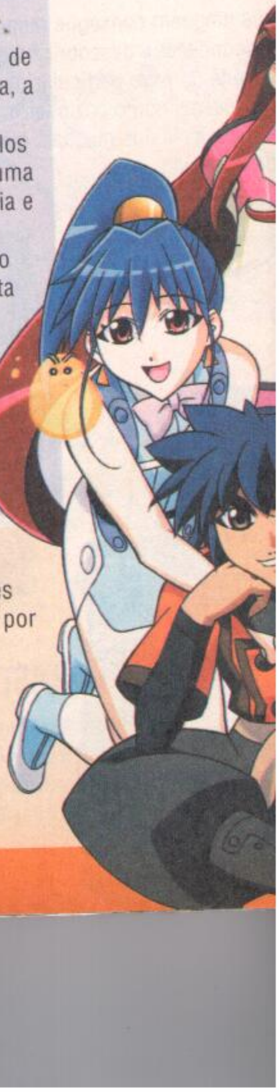
Crayon Shin-Chan

Shinnosuke "Shin-chan" Nohara é um garotinho que parece fazer tudo o que pode para irritar seus pais e professores, mas não faz por mal. Tudo o que ele quer é se divertir e, para isso, faz coisas que irão causar vergonha para os outros.

Vandread

Em um universo onde homens e mulheres são inimigos mortais, Hibiki é capturado por um bando de mulheres piratas.

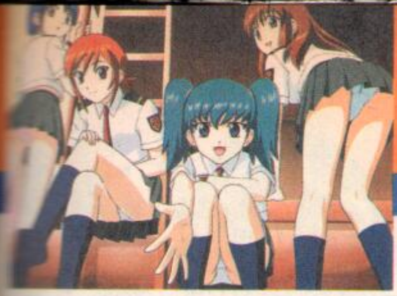
O grupo se encontra encalhado com um supernavio apelidado de Nirvana e voltam para o planeta feminino. No caminho, elas descobrem algo que pode causar a possível destruição de ambos os sexos.



URAI GIRL

ugawa (1600-1868),
endo ser samurai,
katana só é usada
ne a uma artista de
s que se denomina
Cat Fist. Juntas, as
frentar os mais diver-

acidente quando era
so foi tirado de sua
uando Shiki está na fa-
leiro morre e ele é obri-
nova chefe da casa, a
No entanto, Shiki

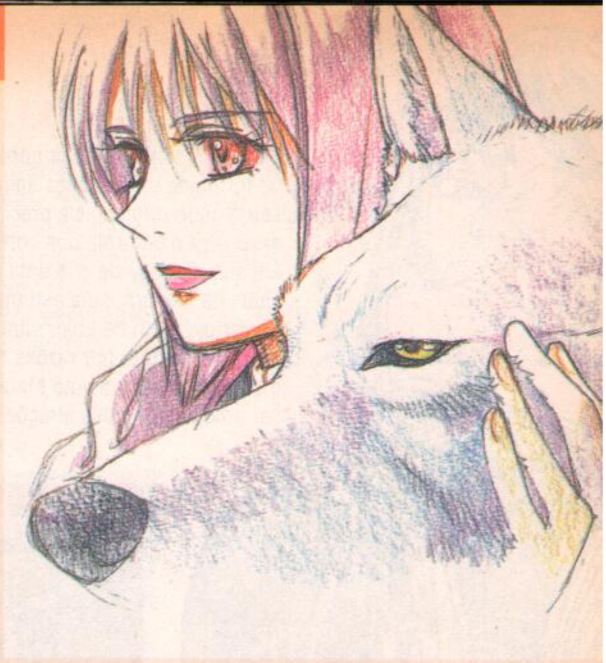


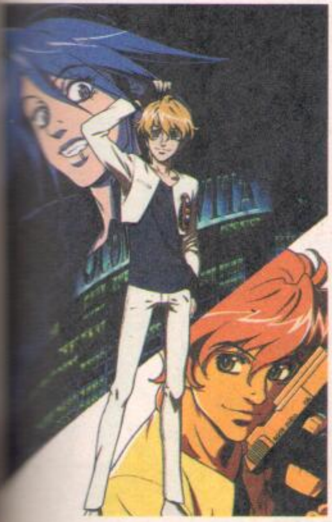
STRATOS 4

A Terra tem um sistema de defesa contra meteoritos composto por duas linhas de defesa: a "Comet Blasters" e a "Meteor Swepers". Mikaze é uma piloto em treinamento para a equipe "Meteor Swepers", que sonha em ser piloto da "Comet Blasters". Stratos 4 gira em torno do desafio de Mikaze e seus colegas, enquanto a Terra sofre ameaças que vêm do espaço.

Wolf's Rain

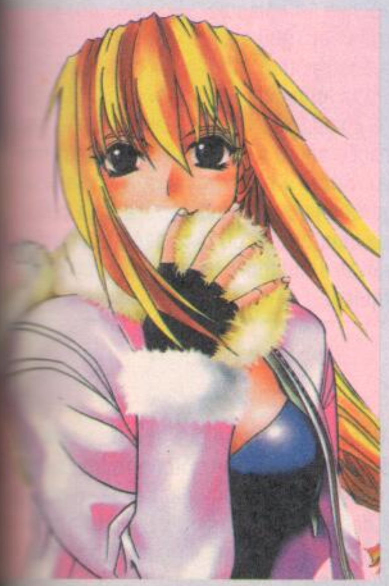
No futuro, todos acham que os lobos foram extintos há 200 anos. Contudo, parece que, na verdade, eles assumiram a forma humana. Kiba, um lobo solitário, se desvia para uma cidade, tentando cheirar as flores lunares que supostamente podem levar ao paraíso. Ele descobre que a origem do cheiro é Cheza, uma garota, e por isso espera encontrar o paraíso. Quando Kiba encontra Cheza, ela é seqüestrada por Darcia, e sua busca se inicia novamente junto com três lobos, Tsume, Hige e Toboe.





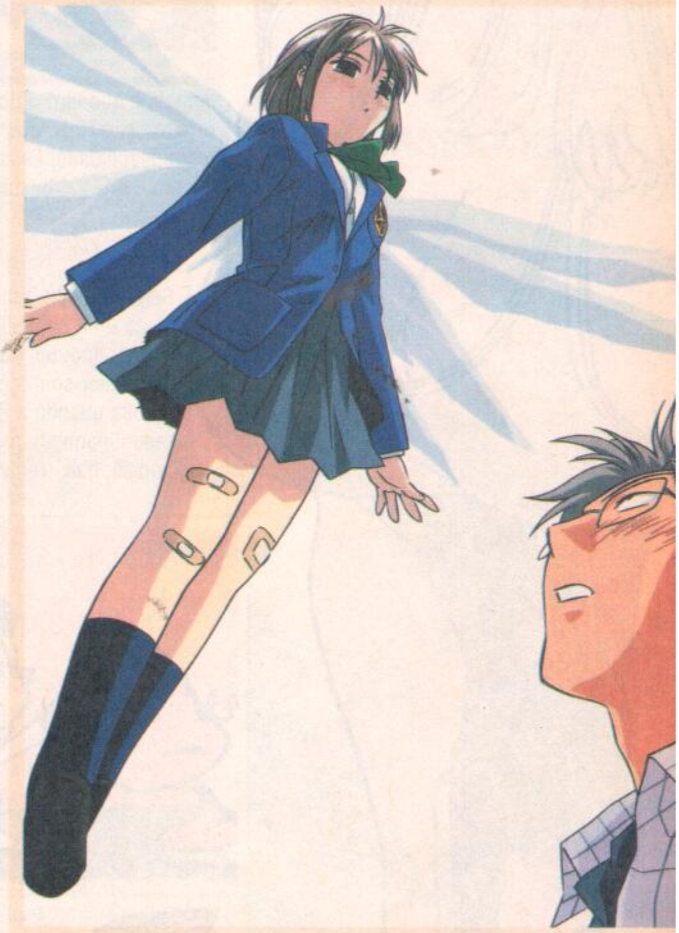
Heat Guy J

O andróide J foi secretamente construído pelo governo para ser parceiro do agente especial Daisuke Aurora e combater os principais criminosos da cidade de Judoh. O problema é que esconder tal fato não é nada fácil quando o grandalhão precisa entrar em ação e, para piorar, nessa cidade nem tudo é o que parece ser e os amigos mais próximos podem não ser, de fato, aliados. Uma série de 26 episódios cuja produção envolveu empresas como a Bandai Visual e a Satelight.



Excel Saga

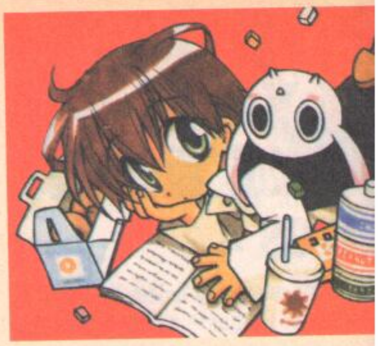
Essa série de 26 episódios, produzida em 1999 pela J. C. Staff e Victor Entertainment, é uma das mais interessantes quando pensamos em comédia. Nessa louca história, que chega a satirizar outros animês, conhecemos a Excel, uma garota sem inteligência alguma que pertence a uma agência secreta que pretende dominar o mundo. Mas tem uma coisa: como eles querem conquistar o mundo com apenas uma agente na equipe? Boa pergunta. Seria impossível resumir essa série em poucas palavras, já que a história não segue nenhum roteiro predefinida.



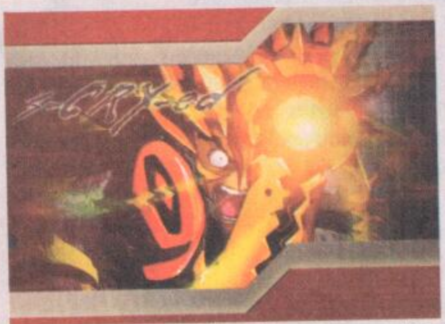
SAIKANO

Mais uma fantástica série do Studio Gonzo. Nesse animê, somos apresentados aos personagens Chise e Shuji, que estudam na mesma classe e acabaram de se tornar namorados. O Japão está em guerra, e enquanto acompanhamos o clima de namoro dos dois, descobrimos que a bela Chise é uma terrível arma de guerra, o que nos leva a uma série magnífica, mesclando elementos de amor e guerra. Saikano tem apenas 13 episódios e uma série lançada no formato OVA (com dois episódios).

DETECTIVE LOKI



Conta a história do deus nórdico Loki, cuja punição é viver na forma de uma criança aqui na Terra e, para retornar ao seu mundo original, ele precisa capturar auras malignas que assumem o controle dos corações humanos. Para facilitar em sua missão, ele cria uma agência de detetives e recebe a ajuda de Mayura, uma estranha garota que adora solucionar mistérios. Além de Loki, muitos deuses nórdicos aparecerão na Terra, sempre por razões obscuras. Mistério, ação e muita comédia, o animê Matantei Loki Ragnarok promete ser uma das grandes atrações de 2006.

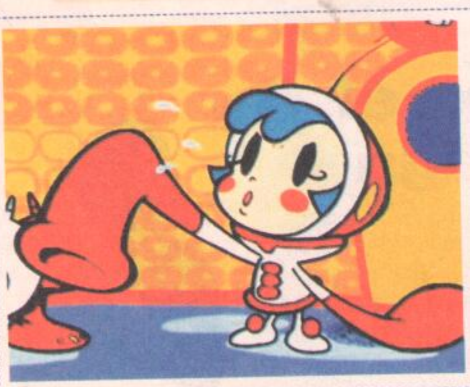


S.cry.ed

Animação de ficção científica, conta a res
de um estranho fenômeno ambiental oco
22 anos que abalou o distrito de Kanaga
Japão. Na ocasião, ocorreu uma rachadu
Terra que provocou uma elevação nunca
que gerou uma área isolada conhecida c
Lost Ground. Nesse ambiente, vive Kazu
jovem que faz parte dos Alters, pessoas
superpoderes que são discriminadas pel
demais e que têm o dom de metalizar partes do corpo. Em meio a todo esse ambiente
organização Holy, que tem o propósito de capturar os Alters que usam seus poderes se
responsabilidade. Essa organização é liderada por Ryuhou, que será o grande adversári
Kazuma, que vai buscar o que ele acredita ser realmente justo.

Baby Ba-Chan

Série de 2002, tem 53 episódios e foi produzida pela Bandai Visual. Trata-se de uma comédia que conta a história de uma patricinha de 11 anos, Amika Jinguuji, que mora numa ilha afastada. Ela adora se vestir bem e seu maior sonho é virar ídolo pop. Sua vida despreocupada dá uma reviravolta quando a rica avó (que é uma pessoa muito séria e fechada) repentinamente morre. Igualmente inesperada é a chegada de um bebê na família, que, ironicamente, comporta-se exatamente como sua avó.



Super Milk-chan

Com apenas 14 episódios de 8 minuto
produzida em 1998 e já foi exibida no
extinta Locomotion. Com o sucesso, u
temporada intitulada Super Milk-chan
com 12 episódios - foi produzida (não
informação sobre a vinda dessa segur
porada). Sobre a história, narra as ave
uma garotinha e um robô com cara de
que recebem ordem do presidente (pe
para salvar o mundo... bem trash, nor
e anárquico.

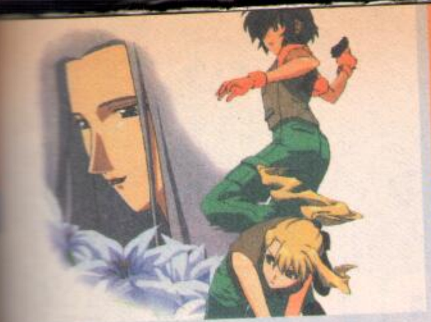
Gantz

Em clima de suspense, drama e muita ação, Gantz é um animê que aborda a
Kei Kurono, um estudante comum e egoísta que vive em uma monótona rotina
preocupar com o que acontece ao seu redor ou com o mundo. Um dia, Kei se v
a ajudar um amigo de infância, Katou Masaru, no resgate de um bêbado que caiu nos tri
metrô. Porém, ambos são atropelados e acabam morrendo....ou não! Imediatamente ap
dente, Kei e Katou são transportados para uma espécie de quarto, onde outras pessoas
reram recentemente também estão. A partir de então, suas vidas passam a controladas
misteriosa esfera negra chamada Gantz e serão obrigados a participar de um jogo m
perigoso, que pode dá-los a chance de ter uma nova vida e escapar do controle de

respeito
corrido
gawa,
dura na
ca vista
como
zuma,
as com
pelas
te há a
s sem
sário de

nutos
a no Brasil
so, uma
chan Show
(não temos
segunda
s aventuras
ara de pei
te (perver
n, nonsense

orda a vida
a rotina, sem
ei se vê obri
nos trilhos
nte após o
ssoas que
roladas por
ogo muito
ole de Gantz

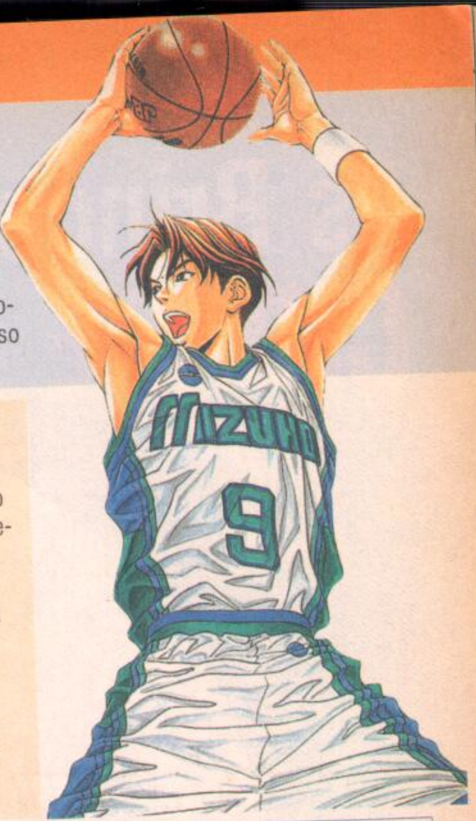


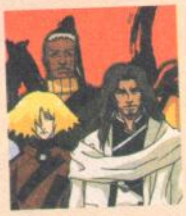
Noir

Com 26 episódios lançados em 2001, a [illegible] narra as aventuras de uma jovem estudante chamada Kirika Yuumura, que, após sofrer de amnésia total, acaba se envolvendo com uma assassina profissional chamada Mireille Bouquet e vê em sua nova amiga a única possibilidade de descobrir mais sobre sua vida. Logo elas perceberão que possuem muitas coisas em comum.

DEAR BOYS

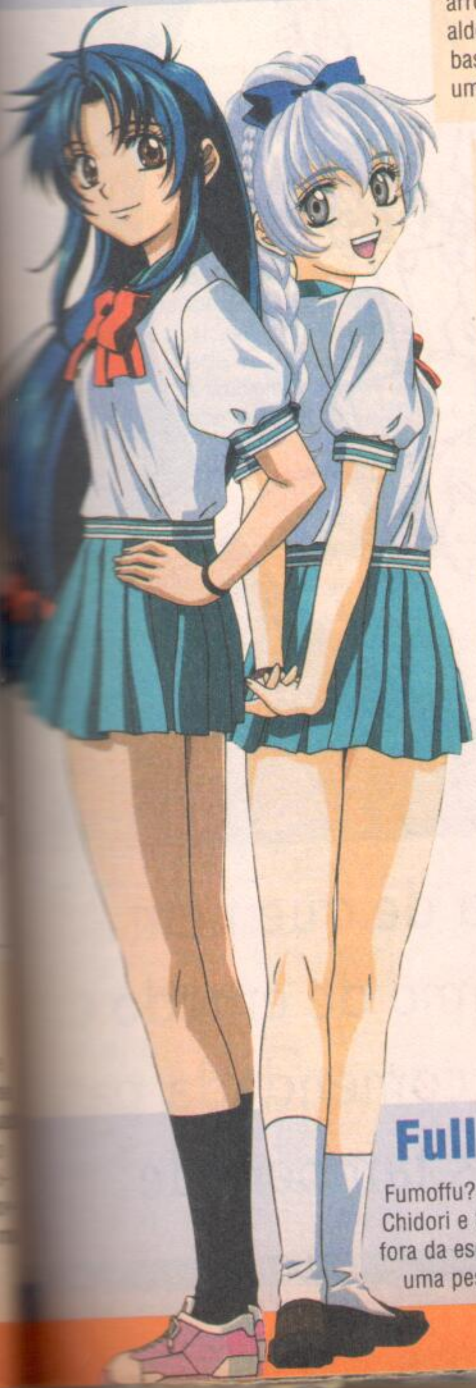
Animê que fala sobre a determinação e o amor pela prática do basquete. Ao mesmo tempo em que a equipe de atletas se esforça para vencer, ela enfrenta grandes dificuldades e mostra a importância do trabalho em equipe como uma proposta de vida. Dear Boys comprova como é preciso dar o melhor de si em tudo o que for fazer.

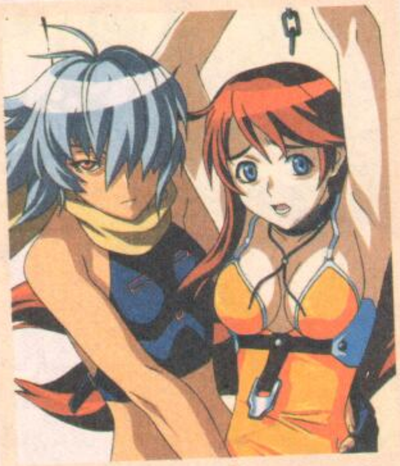




SAMURAI 7

Série de 26 episódios e baseada no famoso filme do Akira Kurosawa. Uma pequena vila vem enfrentando sérios problemas com salteadores, a cada colheita de arroz, por isso recrutam alguns samurais, com uma estranha forma de pagamento, em arroz. Será que os samurais irão salvar os aldeões sendo pagos somente com arroz? Com bastante ação, aventura e fantasia, Samurai 7 é um dos animês mais populares da atualidade.



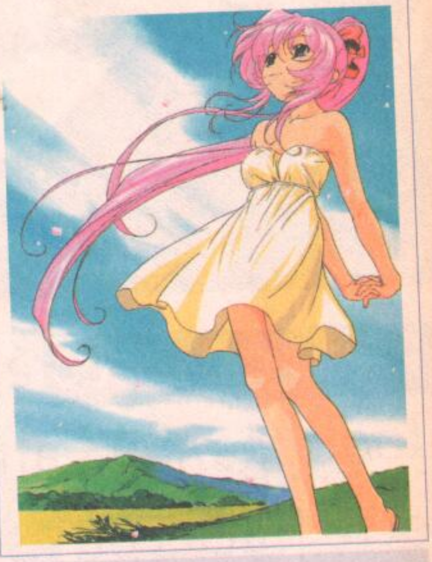


Burst Angel

O nome original da série é Bakuretsu Tenshi e, devido ao sucesso, depois dos 24 episódios produzidos em 2004, o animê ganhou ainda uma série de OVA. A história acontece num futuro distante, onde o Japão é controlado por grandes forças criminosas que são combatidas por uma organização chamada RAPT. O problema é que nem tudo é como aparenta ser e essa organização pode estar por trás de muitos crimes. Cabe a quatro garotas descobrirem tal mistério...

Steel Angel Kurumi

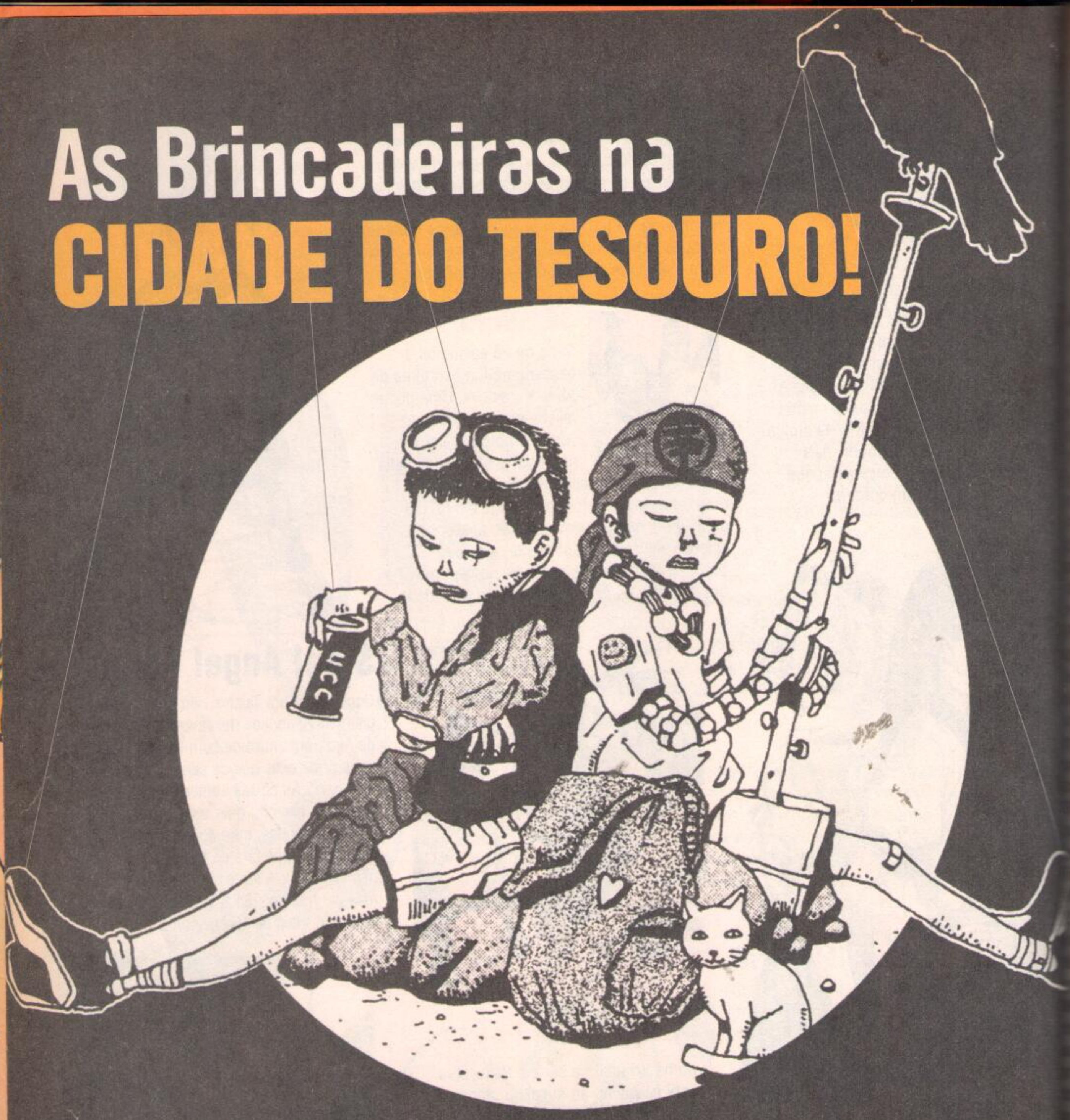
Ocorrida na era Taisho, começa quando o cientista Ayanokoji desenvolveu um "Anjo de Aço", um andróide com habilidades bem mais poderosas que os seres humanos "normais". As coisas começam a complicar quando o exército quer usar essa criação para fins bélicos, indo contra o princípio do cientista que fará de tudo para que isso não aconteça. A série tem 24 episódios, mas ganhou seqüências e especiais que totalizam mais de 15 episódios.



Full Metal Panic

Fumoffu?: Com cenas sensuais e de muita ação, levará aos assinantes o dia-a-dia de Kaname Chidori e Sousuke Sagara, jovens que na volta às aulas vão passar por várias aventuras, dentro e fora da escola Jindai. Kaname arranja muitos problemas, enquanto Sousuke luta para viver como uma pessoa normal. NT

As Brincadeiras na CIDADE DO TESOURO!



Preto e Branco é a mais pura prova de que nem todo mangá "alternativo" é sinônimo de enredo e arte fracas ou estranhas. Leitura recomendada par os amantes não só de mangás, mas também de quadrinhos em geral...

Por Daniel Bakune

nem

nredo e

dada par

ém de

Introdução

Eles são órfãos. São inseparáveis. Estão abandonados na Cidade do Tesouro e moram nas ruas. Um é violento e impiedoso; o outro, ingênuo e sensível. A cidade quer se livrar deles. Eles querem que cidade seja deles. Juntos, eles desafiarão a polícia, a Yakuza e toda a sociedade. Dois garotos sujos numa cidade podre, prestes a explodir.

A história

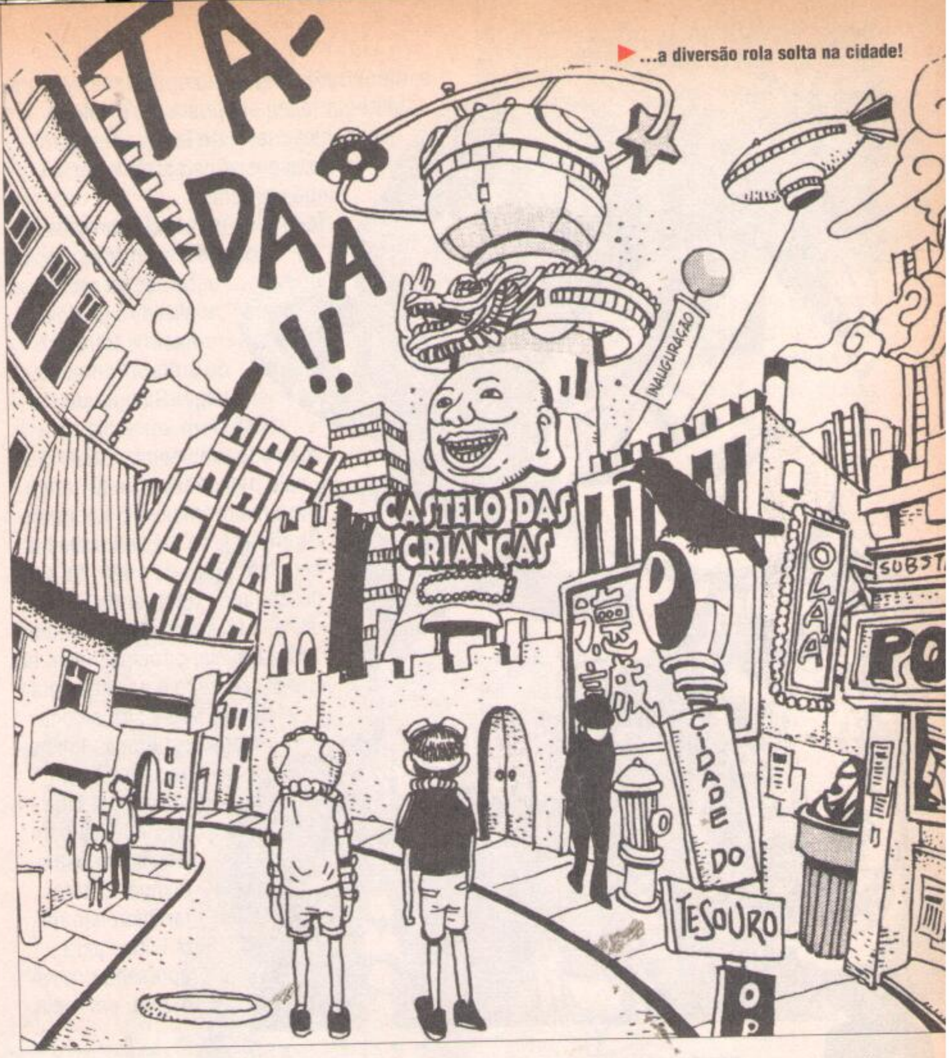
Preto e Branco é mais ou menos isso, ou é o que aparenta ser.

Apesar da premissa um tanto apocalíptica, o mangá de Taiyo Matsumoto conta não somente a história de dois garotos abandonados lutando para sobreviver numa cidade grande, é uma história sobre a amizade de duas pessoas com personalidades diferentes, opostas como o yin e o yang, complementares como o dia e a noite e, principalmente, inseparáveis como dois irmãos deveriam ser. Os dois são tão opostos quanto necessários. Eles são o Preto e o Branco. Para Preto, a Cidade do Tesouro é o seu [illegible]. Lá, ele faz valer a sua vontade, a sua lei. Para aquele que não obedecer há apenas uma chance, a de fugir. Caso contrário, o infrator será duramente punido. Já Branco é puro, ingênuo, e sonhador. Ele quer apenas viver em paz na cidade que ele, assim como Preto, julga ser dele.

Branco sofre de alguns problemas mentais que o obrigam a depender de Preto para sobreviver. Assim, Preto cuida e protege Branco como se fosse um irmão... um filho.

Mas Branco não é assim tão indefeso. Quando eles se juntam, formam uma dupla imbatível. Se fundem numa força surpreendente que faz frente a qualquer gangue ou grupo de criminosos que os ameace.

Se Preto e Branco são os heróis da vizinhança também são os vilões. Preto, com sua personalidade violenta, rude e perigosa, provoca o medo na sociedade. E como os dois estão sempre juntos, a má fama acaba sobrando também para Branco.



...a diversão rola solta na cidade!

A verdade é que em meio a esse caos Preto e Branco querem apenas viver em paz, nem que para isso tenham de enfrentar a cidade inteira.

Abusando de um estilo único, brincando com ângulos e enquadramentos e usando uma perspectiva fantástica, o autor faz de Preto e Branco uma metáfora sobre a vida. A dualidade do mundo, a relação entre o bem e o mal, a razão, o sentimento. A dificuldade que as pessoas têm de se estabelecer em um local e daí conseguir viver tranqüilas, seguras. No caso da Cidade do Tesouro isso é praticamente impossível, pois a todo instante alguém surge querendo o que é seu, querendo tomar o que você conquistou. O autor usa essas metáforas para criticar a sociedade moderna. Pois ao passo que a ciência apresenta inovações que melhoram a vida das pessoas, a sociedade também produz seus "Pretos" e "Brancos" todos os dias, sejam eles adultos ou crianças. E essa é apenas uma das várias facetas da nossa sociedade.

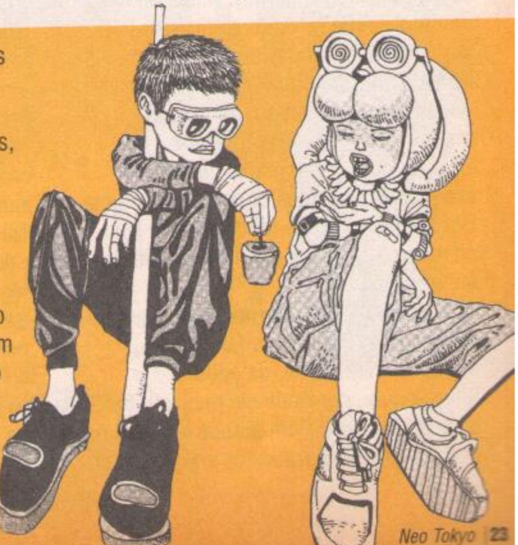
Preto e Branco é um conto urbano. Uma visão poética de um mundo imerso em caos. Mas que ainda nos leva a crer em um sentimento, a esperança.

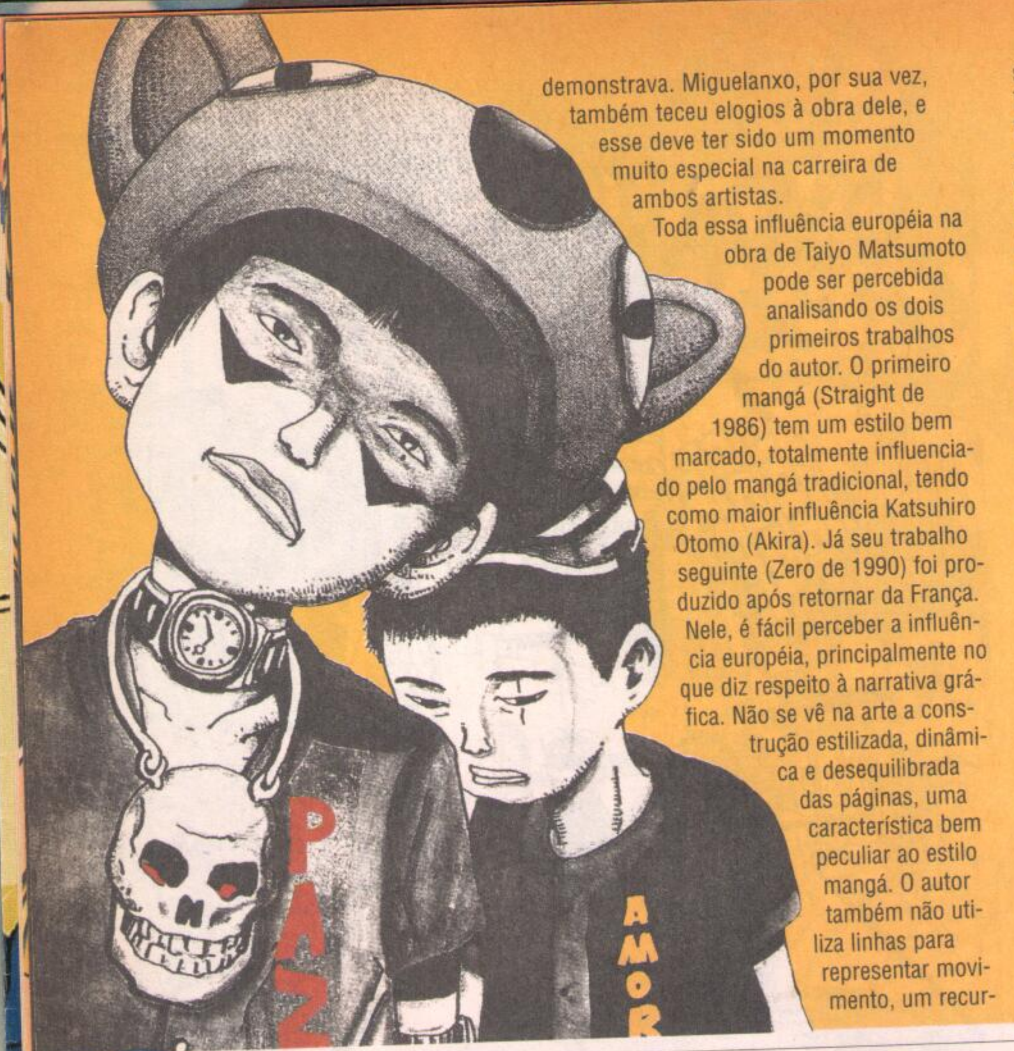
Influências e estilo

O primeiro contato direto de Taiyo Matsumoto com os quadrinhos europeus (conhecidos por BD, ou Banda Desenhada) aconteceu em 1987, quando ele viajou para a França.

A partir daí nomes como Miguelanxo Prado, Moebius e Enki Bilal, mestres das BDs, começaram a fazer sua cabeça, devido ao estilo e narrativa de suas histórias serem bem diferentes do mangá. Isso acabou por fascinar Taiyo, que se encantou com a diferença de estilo e traço de um autor para o outro, e da forma como cada um deles conseguia fazer quadrinhos tão distintos, mas que ainda assim se enquadravam na mesma categoria.

Dentre todas essas influências ocidentais, sem dúvida, a principal foi Miguelanxo Prado, reconhecido até mesmo pelo próprio Matsumoto como sua principal influência fora do Japão. Certa vez, durante o principal festival francês de quadrinhos, o Salon d´Angoulême, Taiyo Matsumoto e Miguelanxo Prado puderam finalmente se conhecer. Miguelanxo não conseguia conceber que um mangaká pudesse ter tanta admiração pelo seu trabalho assim como Matsumoto ➤





demonstrava. Miguelanxo, por sua vez, também teceu elogios à obra dele, e esse deve ter sido um momento muito especial na carreira de ambos artistas.

Toda essa influência européia na obra de Taiyo Matsumoto pode ser percebida analisando os dois primeiros trabalhos do autor. O primeiro mangá (Straight de 1986) tem um estilo bem marcado, totalmente influenciado pelo mangá tradicional, tendo como maior influência Katsuhiro Otomo (Akira). Já seu trabalho seguinte (Zero de 1990) foi produzido após retornar da França. Nele, é fácil perceber a influência européia, principalmente no que diz respeito à narrativa gráfica. Não se vê na arte a construção estilizada, dinâmica e desequilibrada das páginas, uma característica bem peculiar ao estilo mangá. O autor também não utiliza linhas para representar movimento, um recurso marcante dos quadrinhos japoneses. Também é fácil perceber que o traço de Taiyo é bem mais sujo e trêmulo, às vezes até "torto", bem diferente dos traços limpos firmes, que caracterizam a estética do mangá moderno.

Logicamente que nenhum mangaká que se preze conseguiria resistir tendo somente influências ocidentais, e no caso de Taiyo Matsumoto não foi diferente. A maior influência na obra do autor veio de seu próprio país e trata-se de ninguém menos que Katsuhiro Otomo, o criador de Akira. Para ele, tudo começou a partir do momento em que leu o mangá Dômu, de Otomo. A partir daí, decidiu que seria um mangaká e não desistiu até conseguir publicar Straig em 1986.

O estilo de Taiyo Matsumoto já foi descrito como uma fusão entre os estilos de Katsuhiro Otomo e de Moebius, quadrinhis europeu. Mas também é visível em Preto e Branco a influência do mangá Black Jack, mestre Osamu Tezuka.

O que importa é que existe algo em comu que tanto especialistas em mangá como e quadrinhos europeu não discutem: o fascinante talento de Taiyo Matsumoto, tanto n estilo do traço quanto na arte de se contar histórias, sendo bastante elogiado em sua terra natal, Japão, e na Europa, especificamente na França, onde foi premiado mais uma vez.

BIOGRAFIA

Nascido em 25 de outubro de 1967, em Tóquio, Japão, Taiyo Matsumoto publicou em 1986, aos 19 anos, seu primeiro mangá, Straight, cujo tema era o basquete. Em 1990, após voltar de uma temporada na França, Taiyo publicou Zero, mantendo a temática esportiva. Dessa vez o mangá era sobre o mundo do boxe.

Em 1994, Matsumoto pôde mostrar todo o seu talento e estilo através de Preto e Branco (Tekkonkinkurito). Antes do lançamento da série os editores ficaram bastante apreensivos devido às cenas de violência contidas no mangá. Mas foi apenas um susto, pois logo que foi lançado o mangá obteve sucesso imediato, alcançando a ótima marca de 100 mil exemplares vendidos do primeiro volume. Desde então, a série foi crescendo e ganhando notoriedade até mesmo fora do meio mangá.

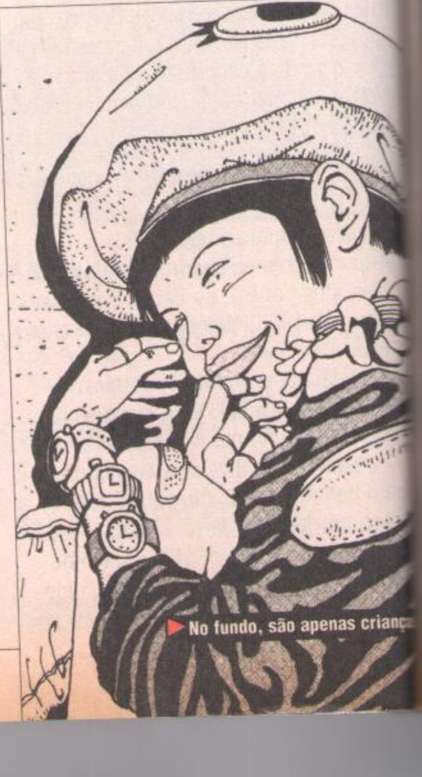
Já em 1996 Taiyo retorna aos esportes e publica Ping Pong, pela famosa revista Big Spirits Magazine, da editora Shogakukan, por onde ele publicou todos os seus mangás. Com grande sucesso na França, logo seus trabalhos chegaram aos EUA. Em 1998, Preto e Branco começou a ser publicado na extinta Pulp Magazine, publicação especializada em mangás adultos e underground japonês. Logo a série ganhou popularidade e outros trabalhos foram lançados por lá.

Em 2002, a Viz Comics, editora norte-americana especializada em mangá, realizou a façanha de lançar o primeiro volume da série Nº 5 ao mesmo tempo em que o tankohon saía no Japão. Um grande feito editorial.

Atualmente, Taiyo Matsumoto possui um grande prestígio na França. Seu estilo hoje tem influência até de quadrinhos norte-americanos, como os do premiado Frank Miller.

Segundo o próprio Taiyo, "Os comics americanos são fortes e bacanas. As BDs européias são mais refinadas e intelectualizadas. Já os mangás são bastante versáteis e de fácil acesso. Se um quadrinhista conseguir unir o melhor de cada um desses três estilos e fundir em apenas um provavelmente será capaz de fazer um trabalho formidável."

No Japão, Taiyo Matsumoto é considerado um dos mangakás mais importantes dos anos 90. Até mesmo os que criticam o excesso de liberdade ou de violência em sua obra reconhecem a importância do autor para a história contemporânea do mangá. A maioria da crítica especializad vê Taiyo Matsumoto como um dos expoentes da nova geração do mangá no Japão.



▶ No fundo, são apenas crianç

nhos japoneses.
r que o traço de
e trêmulo, às vezes
e dos traços limpos
n a estética do

um mangaká que
tir tendo somente
e no caso de Taiyo
erente. A maior
utor veio de seu
de ninguém menos
o criador de Akira
u a partir do mo
á Dômu, de Otomo
seria um mangak
guir publicar Stra

umoto já foi desc
e os estilos de
Moebius, quadrin
n é visível em Pre
mangá Black Jac
.
existe algo em com
s em mangá com
não discutem: o fa
Matsumoto, tan
na arte de se co
ante elogiado em
a Europa, especifi
de foi premiado m

e ou de violência e
m a importância d
a contemporânea d
a crítica especializ
como um dos
geração do mang

No fundo, são apenas

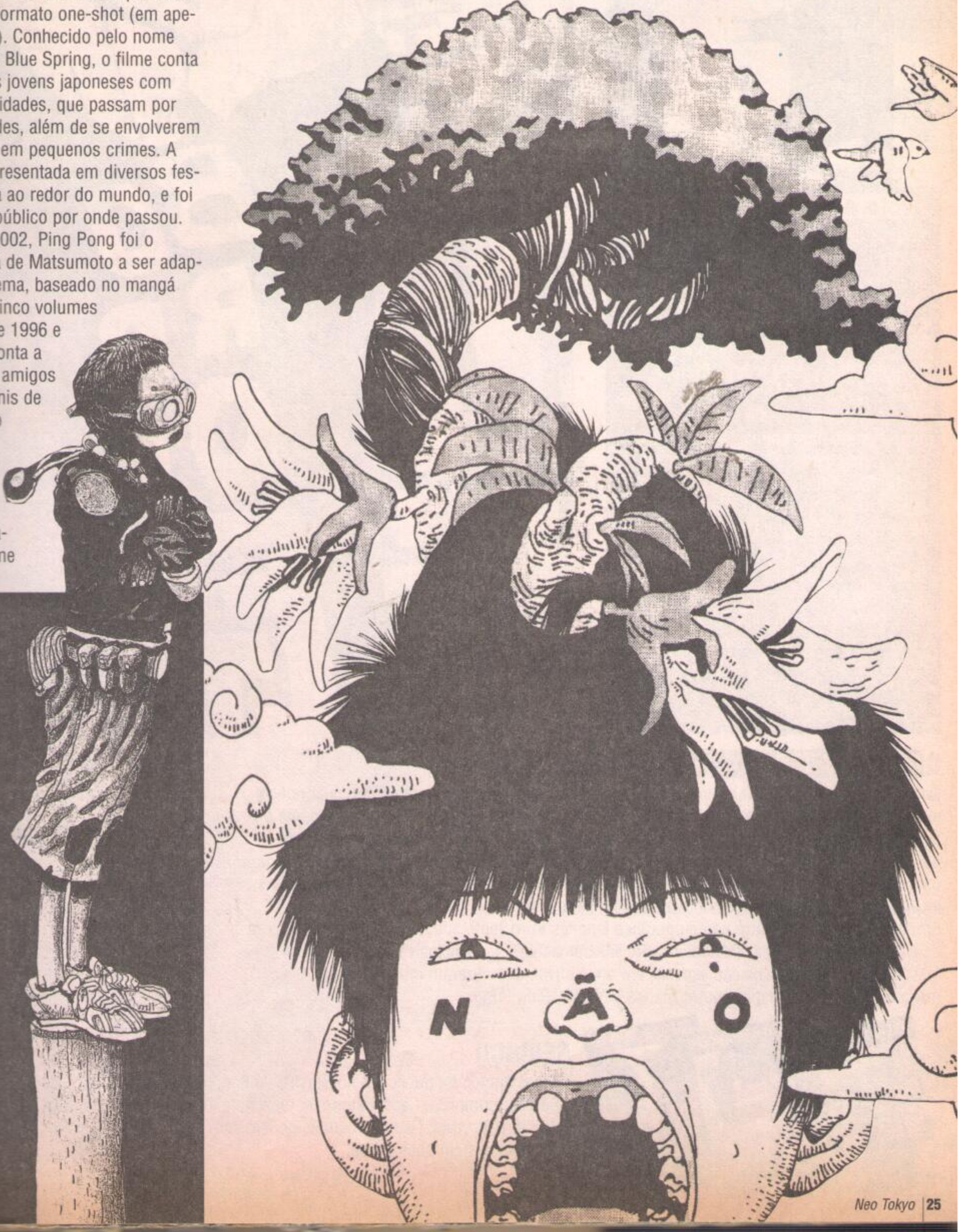
Taiyo Matsumoto nos cinemas

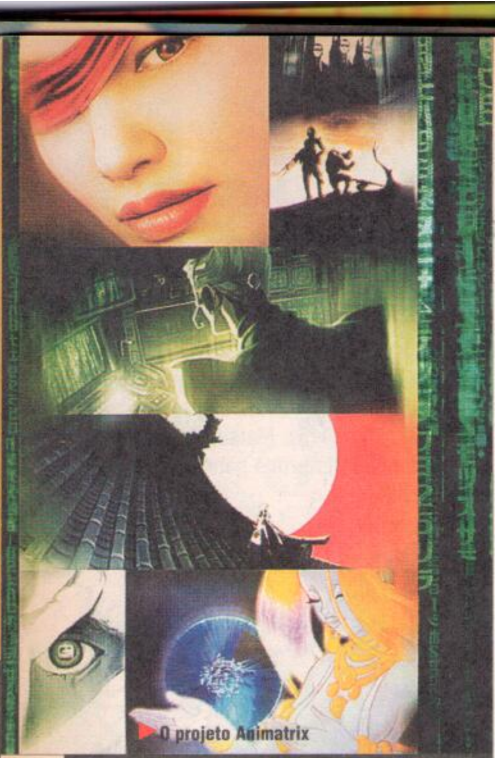
Embalado com a ótima fase do cinema japonês atual, duas séries de Taiyo Matsumoto foram transformadas em longas-metragens (live-action). O primeiro a ser adaptado para os cinemas foi Aoi Haru, que foi lançado com o nome internacional de Teenage Frustration, Teenage Passion ("Frustração Adolescente, Paixão Adolescente"). Produzido em 2001, o longa é baseado em histórias curtas que foram publicadas em formato one-shot (em apenas um volume). Conhecido pelo nome internacional de Blue Spring, o filme conta casos de alguns jovens japoneses com poucas oportunidades, que passam por várias dificuldades, além de se envolverem com gangues e em pequenos crimes. A produção foi apresentada em diversos festivais de cinema ao redor do mundo, e foi aclamada pelo público por onde passou.

Produzido em 2002, Ping Pong foi o segundo mangá de Matsumoto a ser adaptado para o cinema, baseado no mangá homônimo de cinco volumes publicados entre 1996 e 1997. O filme conta a história de dois amigos jogadores de tênis de mesa que têm o mesmo sonho: ser campeão! Usando muitos efeitos computadorizados, o filme apresenta seqüências emocionantes e de alto padrão técnico. Com isso, o filme levou vários prêmios internacionais de cinema, colocando mais uma vez o cinema japonês no topo.

Críticos e cinéfilos elogiam a nova fase do cinema japonês e mencionam os filmes baseados na obra de Taiyo como essenciais na transição do novo cinema nipônico. O cineasta Daí Miyazaki diz que a geração que cresceu na era de ouro do mangá agora está tomando as rédeas do cinema contemporâneo. Isso está revitalizando o cinema local e o resultado já pode ser observado pelo aumento de jovens nas sessões de filmes japoneses. O cineasta ainda diz que o cinema japonês está se salvando graças a mangakás como Taiyo Matsumoto, que servem de matéria-prima para as novas produções. ➤

➤ Ping Pong

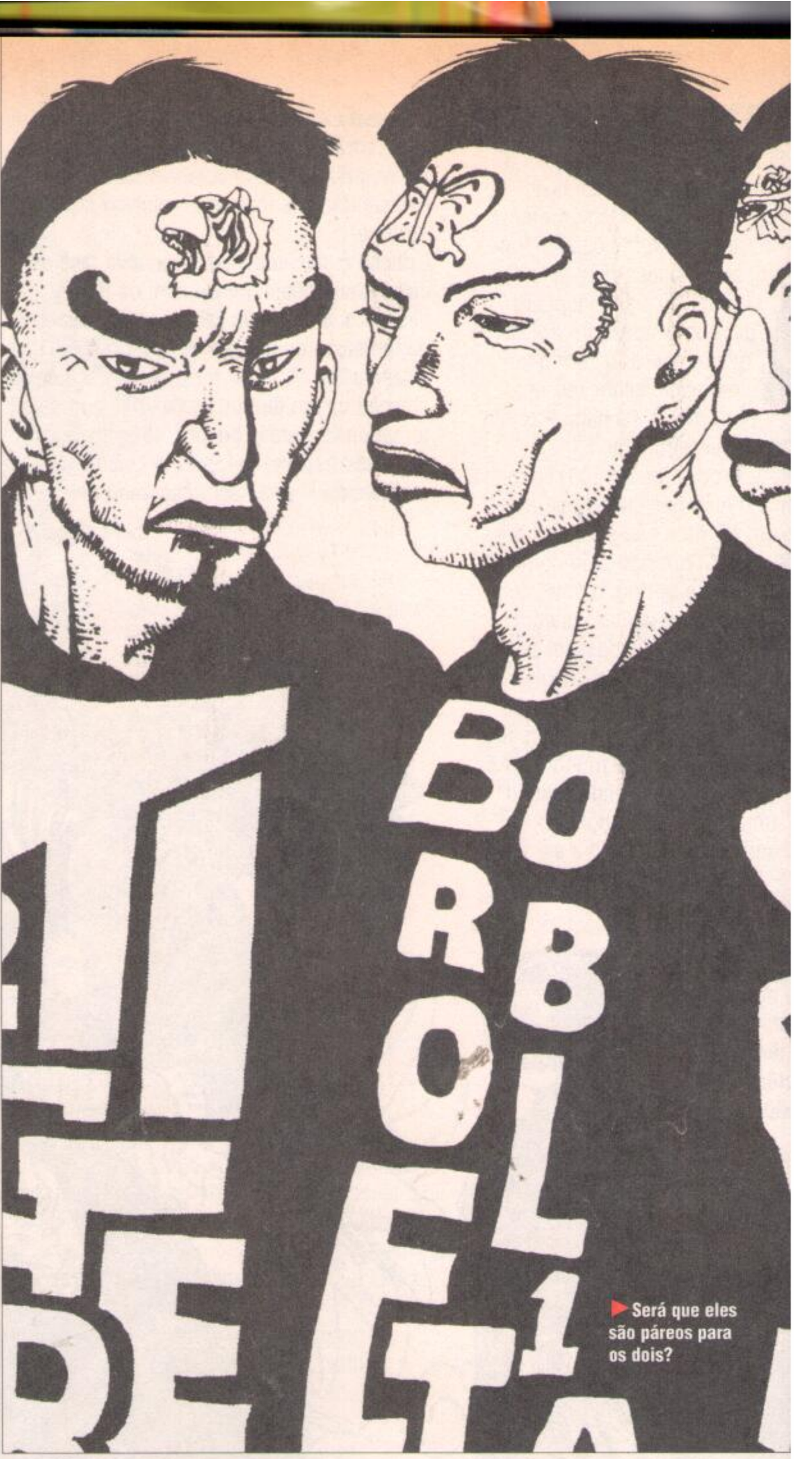



O projeto Animatrix

Preto e Branco animê

No final de 2005, foi anunciado na revista Big Spirits Magazine (a mesma que publicou diversos trabalhos de Taiyo Matsumoto) que finalmente negociações mais adiantadas estão sendo feitas para que seja produzido um longa-metragem animado baseado no mangá Preto e Branco. Essa é uma ótima notícia para os fãs, uma vez que já é esperada há muito tempo uma animação baseada no mangá mais famoso do autor. A produtora seria o Studio 4C (que participou de Animatrix) e a direção ficaria por conta de Michael Arias (que também trabalhou em Animatrix).

O autor da série disse estar bastante entusiasmado, ainda mais depois de ter visto e aprovado um clipe do animê que foi entregue a ele pelo próprio Michael Arias. Se tudo ocorrer como os fãs esperam, o longa-metragem está previsto para estrear em 2007.


Será que eles são páreos para os dois?

CURIOSIDADES

Como foi dito, em 1987, Taiyo visitou a França e absorveu muito da cultura dos quadrinhos europeus, aperfeiçoando e estilizando seu traço. O que poucos sabem é que oficialmente o autor foi à França para fazer uma cobertura jornalística do rally Paris-Dakar, a maior competição do gênero. Taiyo aproveitou o momento e a oportunidade para conhecer mais a fundo os quadrinhos europeus. Assim, ele deu uma 'escapulida' e visitou uma feira de quadrinhos local. Mal sabia ele que isso mudaria sua vida para sempre.

Em 1995, o grupo de teatro contemporâneo japonês Kuro Tento adaptou Preto e Branco para os palcos sob o nome de "Tekkonkinkurito Takaramachi Dance", inclusive levando a peça até a França para uma apresentação especial em um festival, onde fizeram muito sucesso. Esse mesmo grupo ainda adaptou outro mangá de Taiyo, Ping Pong.

Bibliografia

1986 – Straight
1990 – Zero
1991 – Hanao ("Homem Flor")
1993 – Aoi Haru ("Blue Spring")
1994 – Tekkonkinkurito ("Preto
1995 – 100
1996 – Ping Pong
1999 – 101
2000 – Go Go Monster
2002 – Nº5

PRETO & BRANCO
PRETO & BRANCO
PRETO & BRANCO

SERVIÇO

Preto e Branco foi publicado no Brasil pela Editora Conrad em três volumes, comp
do a obra completa. Cada volume tem cerca de 220 páginas no formato 14 x 21 c
entre 20 e 25 reais. Os três volumes podem ser encontrados nas melhores livraria
especializadas em quadrinhos.

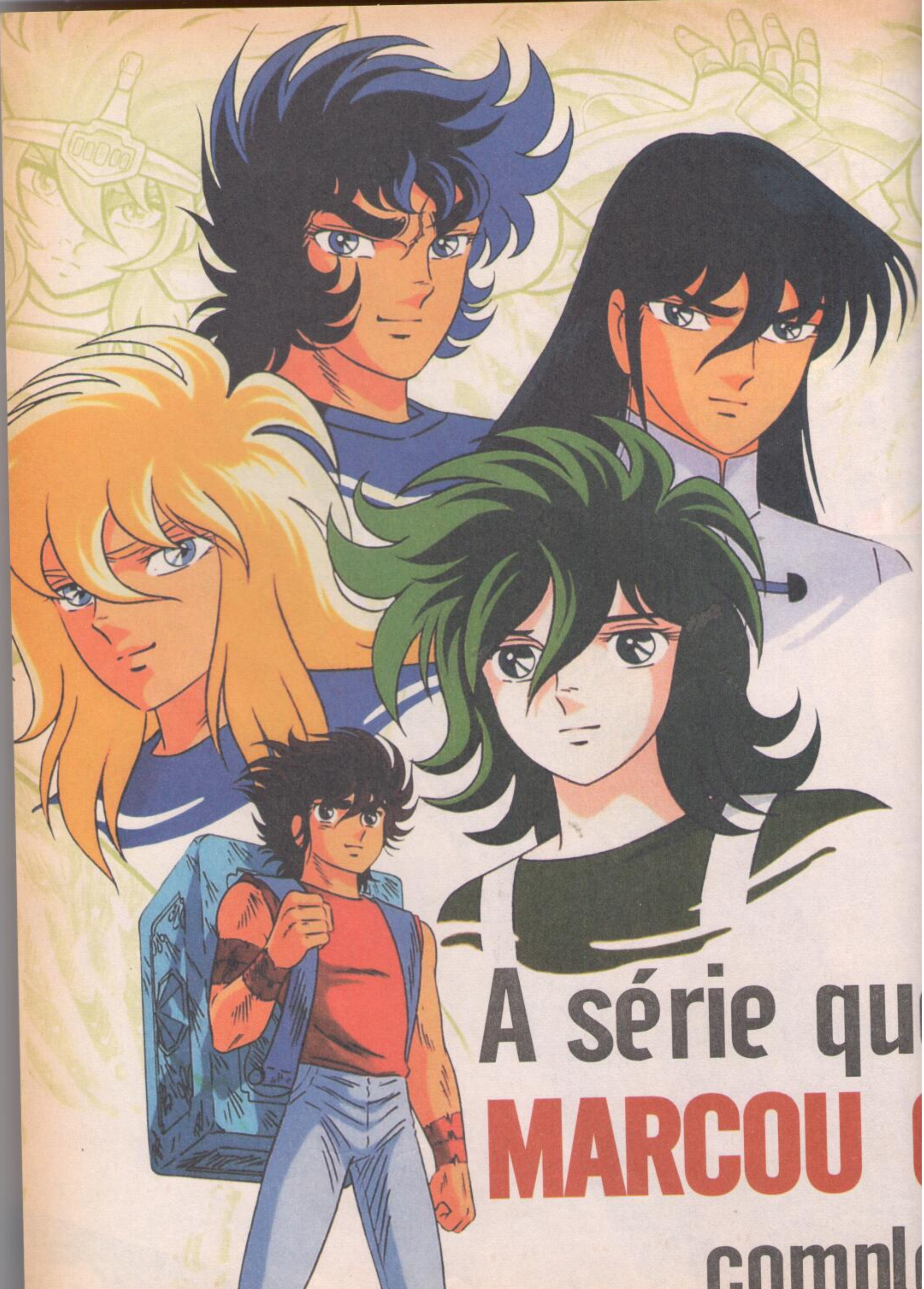
QUE TAL DESENHAR TÃO BEM QUANTO OS CARTUNISTAS?
MOZART COUTO
CURSO COMPLETO DE DESENHO
Volume 6 de 6
Luz e Sombra
Formas de SOMBREAR
Sombreando TECIDOS
CONTRASTES
Luz e Sombra em VIDROS E METAIS
EXCLUSIVO Caderno de Exercícios
Editora Escala

CURSO COMPLETO DE DESENHO
de MOZART COUTO

UMA COLEÇÃO QUE REALMENTE ENSINA OS PRINCÍPIOS DO DESENHO PARA VOCÊ EXTRAVASAR E APRIMORAR TODO O SEU TALENTO ARTÍSTICO.

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

EDITORA ESCALA



A série qu MARCOU compl

ue

GRAÇÕES

le 20 ANOS

Mesmo depois de tanto tempo, Saint Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco) continua firme e forte no Brasil e no mundo...

Por Eduardo Vilarinho

Para comemorar o ano em que a série Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) completa 20 anos de sua criação (a data exata em que a série completará 20 anos será no dia 10 de setembro de 2006, quando foi finalizada), trazemos uma matéria completa, contando em detalhes todas as datas importantes, desde o lançamento do mangá, passando pela série animada, a chegada ao Brasil, os novos produtos, até chegar à produção da Saga de Hades nos dias de hoje. Confira por que a série fez tanto sucesso no Brasil e no mundo e por que até hoje ela é tratada com tanto carinho pelos produtores e pelos fãs.

Como tudo começou?

Tudo começou no ano de 1986 quando o autor, Masami Kurumada, começou a desenhar o mangá, originalmente chamado de Saint Seiya. A primeira aparição aconteceu nas páginas da Weekly Shonen Jump (uma espécie de revista semanal publicada pela Shueisha). Cada mangá tinha aproximadamente 400 páginas, com diversas histórias (a maioria era em preto-e-branco) e os capítulos de Saint Seiya foram publicados até 1991, mais precisamente no dia 15 de abril de 1991 (cerca de 49 revistas WSJ). No Japão, existem duas regras quando um mangá faz sucesso: lançar uma compilação completa (tankohon), com apenas a série em questão e lançá-la em animê (desenho animado japonês). Saint Seiya rendeu 28 volumes com cerca de 200 páginas cada mangá. Com o passar do tempo, novas recompilações foram sendo lançadas, chegando até uma edição de luxo, com páginas coloridas, que está sendo lançada nos dias de hoje.

O mangá tankohon

O mangá foi divido em sagas, de acordo com a história:

Santuário

a maior saga da série, rendendo 17 volumes do mangá tankohon

Blue Warriors

história solo do personagem Hyoga de Cisne, que rendeu algumas páginas de um único mangá tankohon

Poseidon

apesar de curta, rendeu 5 volumes do mangá tankohon

Hades

a saga mais importante da série, trazendo o desfecho final em 8 volumes do mangá tankohon ➤

Quem é Masami Kurumada?

Masami Kurumada nasceu no dia 6 de dezembro de 1953 (signo de Sagitário, o que explica o fato de o Cavaleiro de Ouro de Sagitário ser um personagem extremamente importante para a história, além do personagem principal, Seiya de Pégaso, ser do signo de Sagitário, também). Hoje, aos 52 anos, ele vive na província de Nakagawa, na cidade de Yokohama, junto ao seu estúdio: o Kurumada Production.

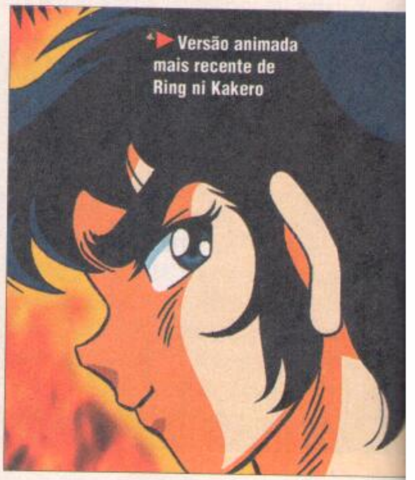
No dia 15 de abril de 1991, Masami Kurumada encerrou a obra que o consagrou no Japão e no mundo inteiro. Em carta dirigida aos leitores, Kurumada conta que, em parte, sentiu alívio com o fim de Saint Seiya, pois foram cinco anos de trabalho sem férias, fins de semana ou feriados, que lhe causaram uma séria gastrite e isso fez com que se tornasse vegetariano.

"A pena com que desenhei pela última vez o rosto do Seiya quebrou meu coração, mas sinto que o trabalho que ele realizou durará para sempre", escreveu Kurumada, agradecendo de coração a todos que se emocionaram com sua história. Além de defender Atena e seus amigos, Seiya ajudou e muito aquele que o criou, pelo que Kurumada também se declara eternamente grato.

Além de Saint Seiya, Kurumada desenhou outras obras, mas nenhuma delas atingiu o sucesso que Saint Seiya conseguiu. Confira:

- Sukeban Arashi
- Ring ni Kakero
- Mabudachi Jingi
- Raimei-no Zazi
- JitsurokuÅlShinwakai
- Fuma no Kojiro
- Otokozaka
- Aoi Tori-no Shinwa
- Silent Knight Sho
- Akaneiro-no Kaze
- Evil Crasher Maya
- B't X

Atualmente, Kurumada trabalha no mang
Ring Ni Kakero 2, que está sendo publica
no Japão, e, no roteiro do novo mangá d
Saint Seiya, o Episódio G (do qual falaren
mais para frente). O site oficial do manga
pode ser acessado pelo seguinte endereç
http://www5e.biglobe.ne.jp/~saint/



Versão animada mais recente de Ring ni Kakero

O animê começou a ser produzido

O sucesso foi tão grande que no mesmo ano de sua criação em mangá, Saint Seiya começou a ser produzido em animê. A empresa responsável pela produção foi a Toei Animation e o primeiro episódio foi ao ar no dia 11 de outubro de 1986, pela TV japonesa Asahi (todos os sábados, às 19h). A série de TV teve 114 episódios e foi dividida nas sagas:

- **Santuário (episódio 1 ao 73)**
- **Asgard (episódio 74 ao 99)**
- **Poseidon (episódio 100 ao 114)**

O grande detalhe da produção do animê foi que a Toei Animation acabou sendo obrigada a aumentar a história, inventando novos personagens (vide Cavaleiros de Aço, Cavaleiro de Cristal, Gigars etc.), prolongando certas lutas e até mesmo criando uma nova saga (vide Saga de Asgard). Tudo isso devido ao fato de que quando o animê começou a ser produzido o mangá não estava finalizado ainda. Todas essas modificações foram feitas com a aprovação de Masami Kurumada, autor da série, mas sem sua supervisão. Quando a Saga de Poseidon foi terminada em animê, a Saga de Hades não existia ainda no mangá! Esse foi o detalhe crucial para a não produção da Saga de Hades em animê, pois quando Kurumada terminou o mangá de Hades, Saint Seiya já tinha perdido bastante força no Japão, o que fez a Toei Animation desistir da série.

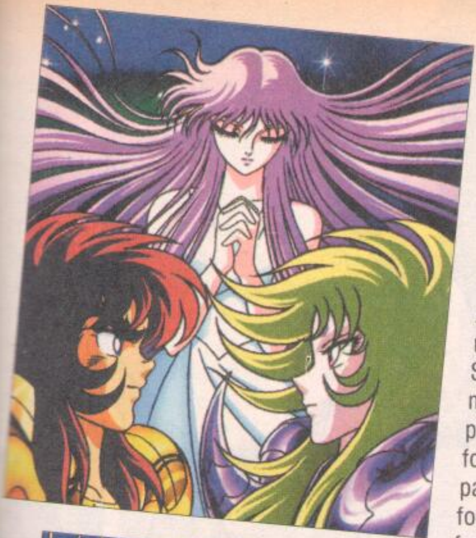
Muita gente até hoje especula que esse não foi o verdadeiro motivo da não produção de Hades em animê, dizendo que Masami Kurumada havia brigado com a Toei Animation e por isso ela não quis produzir. De qualquer forma, Kurumada já se pronunciou oficialmente, em entrevistas, dizendo que o real motivo foi o já citado, de que o mangá não estava terminado na época e que ele nunca brigou com a Toei Animation. O último episódio foi exibido no dia 1° de abril de 1989, iniciando meses depois uma reprise completa.

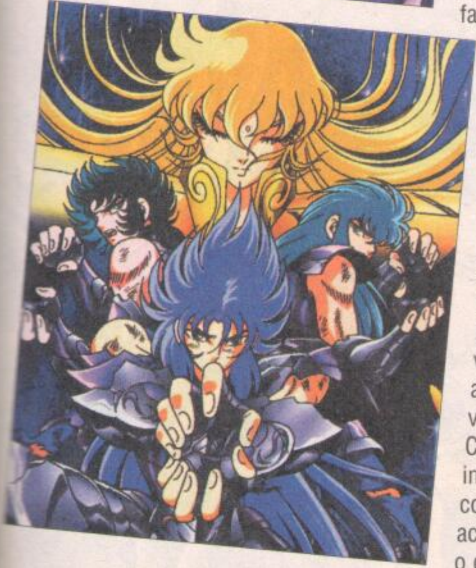
O sucesso gerou também 3 curtas-metragens e 1 longa-metragem:

- Saint Seiya, o Santo Guerreiro (Saint Seiya Gekijouban), curta-metragem com 45 minutos, lançado no dia 18 de julho de 1987. Os Cavaleiros enfrentaram a deusa Éris e seus Cavaleiros fantasmas
- A Grande Batalha dos Deuses (Saint Seiya Kamigami No Atsuki Tatakai), curta-metragem com 45 minutos, lançado no dia 12 de março de 1988. Os Cavaleiros foram até Asgard enfrentar Durval e os Guerreiros Deuses de Asgard
- A Lenda dos Defensores de Atena (Shinku no Shônen Densetsu), longa-metragem com 70 minutos, lançado no dia 23 de julho de 1988. Os Cavaleiros enfrentaram o deus Abel e seus Cavaleiros da Coroa do Sol
- Os Guerreiros do Armagedon (Saishu Seisen No Senshi Tachi), curta-metragem com 45 minutos, lançado no dia 18 de março de 1989. Os Cavaleiros enfrentaram Lúcifer e seus Anjos da Morte

Em 2001, um desenhista francês chamado Jérôme Alquié produziu dois trailers da saga de Hades (baseado na história do mangá). Exibidos no evento de Toulon na França, em 2001, a Toei Animation estava lá para conferir. O sucesso foi inevitável e os trailers espalharam-se rapidamente pela internet.

A Toei nunca se pronunciou oficialmente sobre o assunto, mas em 2002 ela finalmente anunciou a produção da Saga de Hades. Todos pensavam que Jérôme Alquié faria parte do staff, porém isso não aconteceu. Até hoje ninguém sabe a real influência que o francês teve sobre a Toei, mas para os fãs ele é considerado um herói.





A Saga de Hades vira realidade

O sonho dos fãs estava se realizando. Após anos e anos de espera, a Saga de Hades finalmente iria ser produzida, e o melhor de tudo: com tecnologia atual, o que prometia algo totalmente inédito e com muita qualidade.

A Saga de Hades, de acordo com o mangá, é dividida em três partes: Santuário, Inferno e Elísios. No dia 9 de novembro de 2002, finalmente os dois primeiros episódios da Fase Santuário foram lançados. O mundo inteiro parou para ver Saint Seiya novamente. Ao todo foram produzidos 13 episódios dessa fase e tendo sido exibidos no Japão até o meio de 2003. A Saga ganhou um novo tema de abertura (Chikyugi) e encerramento (Kimi to Onaji Aozora), ambas cantadas por Yumi Matsuzawa, escolhida através de um concurso de cantores.

A Saga de Hades, com certeza, virou a saga preferida entre os fãs do mundo inteiro. O sucesso foi imediato, porque o traço dos desenhos estava muito melhor e a tecnologia atual para desenvolvimento de cenários, colorização e animação deram uma qualidade nunca vista antes na série.

Com o término dos 13 episódios, os fãs imaginaram que a Toei Animation faria a continuação rapidamente, mas isso não aconteceu. Nem dar uma resposta ela deu, o que deixou a todos desesperados.

Toei confunde os fãs e lança um novo filme: Prólogo do Céu

No ano seguinte, em 2004, quando todos esperavam alguma novidade e informação sobre a continuação de Hades, a Toei Animation surpreende novamente lançando o filme Saint Seiya Tenkai-hen: Josô – Overture (traduzido no Brasil para Prólogo do Céu ou Saga do Céu – Abertura), com 83 minutos de duração.

O filme foi exibido no dia 14 de fevereiro de 2004, nos cinemas japoneses, e teve seu lançamento em DVD no dia 24 de setembro de 2004. O fato curioso é que esse filme se passa depois da Saga de Hades, que nem foi finalizada em animê ainda, mas já se conhece a história completa pelo mangá. Nele, os Cavaleiros enfrentam a Deusa Artemis e o Deus Apolo, irmãos de Atena. Novamente, não seria nesse ano que Hades ganharia sua continuação.

O filme é uma obra-prima de animação, mas um verdadeiro fiasco no quesito enredo e história. Claro que muitos fatos e conexões com a série são feitas (a apresentação do irmão da Marin, Toma de Ikarus, por exemplo), no entanto, o filme abre muitas novas lacunas e interpretações e o final acaba sendo mais confuso ainda. Como a Toei nunca publicou em revistas ou em artigos em sites a história completa do filme, nenhum fã hoje pode dizer, com certeza, que entendeu 100% da história e do final do filme. Existem apenas várias interpretações que esquentam discussões dos fãs em fóruns e sites pela internet.

Saint Seiya chega ao PlayStation 2

Após o Prólogo do Céu, as esperanças se renovaram mais uma vez, mas a Toei Animation não lançou a continuação de Hades. Ao invés disso, os fãs ganharam de presente algo com que sempre sonharam: um jogo de videogame (de luta) com os gráficos atuais, que foi lançado, pela Bandai, para o console da Sony, o PlayStation 2. O nome do jogo é Saint Seiya: Chapter Sanctuary. A abertura do jogo foi totalmente feita em CG (Computação Gráfica) e é uma reprodução fiel da abertura original da série. O jogo tem 24 personagens (13 de Ouro, 5 de bronze, 3 de prata e 3 de aço). Existem vários modos de jogo (História, Versus e defender as Doze Casas). Além disso, existem telas de bônus que são exibidas durante o modo história. O jogo conta com uma tela de opções onde é possível configurar características do jogo, tais como Tempo, Nível de Dificuldade etc. Uma outra opção interessante é a biblioteca, onde fica registrada a porcentagem do jogo que você já completou e uma galeria de cards, imagens, músicas e sons que vão abrindo à medida que você vai jogando e terminando as fases. ➤

A Fase Inferno de Hades finalmente é lançada

Em 2005, quando os fãs já não acreditavam mais na continuação da série (ainda mais porque a Toei Animation deixou uma situação delicada: Hades havia começado, mas estava incompleto e o filme Prólogo do Céu deixou muitas dúvidas e a continuação ainda é incerta), a Toei finalmente anunciou a continuação de Hades para o final de 2005 e começo de 2006. Inicialmente, está sendo produzido apenas o começo da Fase Inferno (que acabou sendo dividida em Parte 1 e Parte 2). A Parte 1 terá 6 episódios, sendo dois deles já exibidos no dia 17 de dezembro de 2005, no Japão. Os próximos serão exibidos do dia 21 de janeiro de 2006 e 18 de fevereiro de 2006. A expectativa é que a Fase Inferno (parte 2) seja lançada no final de 2006.

A abertura ganhou novo tema (Megami no Senshi ~ Pegasus Forever), cantada pela banda Marina del Ray (a mesma de Ring Ni Kakero), e já está sendo considerada, pela maioria dos fãs, como a melhor abertura de todos os tempos. O encerramento também ganhou um novo tema (My Dear) e é interpretado novamente por Yumi Matsuzawa.

Com relação à qualidade gráfica e de animação da Fase Inferno, é nítido que caiu um pouco, e chega, em determinados momentos, parecer com a série antiga. Existem muitas explicações para isso, como o fato de a série ter sido produzida rapidamente, baixo orçamento etc., mas o fator que foi preponderante para a qualidade ter caído um pouco foi a ausência do Studio Mao (empresa responsável pelos cenários e pela maioria dos gráficos 3D, tão presentes na fase Santuário de Hades e no filme Prólogo do Céu). Um grande ponto a ser considerado, também, é a nova dublagem. Kurumada resolveu renovar todo o elenco de dubladores, devido ao fato de os antigos não conseguirem mais reproduzir vozes de personagens jovens e já pensando no futuro da série. Fato este que agradou e desagradou muitos fãs.

De qualquer forma, os fãs estão mais otimistas agora, já que Masami Kurumada publicou uma nota em seu site, afirmando que o interesse sempre foi terminar a Saga de Hades (embora agora esteja 100% confirmado que a série será completada em animê, tendo em vista que a abertura da fase Inferno mostra personagens que só aparecem no final da Saga e até mesmo o deus Hades aparece) e produzir uma trilogia de filmes para a Saga do Céu (já tivemos o primeiro, o Prólogo do Céu).

Saint Seiya vira Cavaleiros do Zodíaco

▶ **Luiz Angelotti, um dos responsáveis pelo atual sucesso da série no Brasil**

A série chegou ao Brasil em 1994. No dia 1º de setembro era exibido, na extinta Rede Manchete, o primeiro episódio da série. O sucesso veio de imediato e naturalmente (sem muita divulgação). O desenho começou a ser exibido em dois horários: às 10h30, dentro do programa infantil Dudalegria, e às 18h30, dentro de outro programa infantil, o Clube da Criança. A Manchete ficou marcada pelas constantes reprises dos episódios (sempre que chegava no episódio 52 a série começava a ser reprisada desde o início). Cavaleiros do Zodíaco ficou no ar até 1997, batendo recordes de audiência. Nesse tempo, muitos produtos foram lançados, podendo-se destacar: álbuns, CD e LP musical (chegou a ganhar até disco de ouro), mochilas, estojos etc.

Uma grande febre de bonecos (action figures) começou a se formar. Cerca de 900 mil bonecos foram vendidos nos 3 anos em que a série esteve no Brasil. Além disso, o longa-metragem A Lenda dos Defensores de Atena (batizado na época de Os Cavaleiros do Zodíaco, o Filme) foi exibido nos cinemas, levando milhões de fãs aos cinemas.

Assim que a série parou de ser exibida, as emissoras de TV viram que poderia ser uma boa investir em desenhos animados japoneses. Começaram a surgir muitos outros animês, mas nenhum conseguiu cativar tanto público quanto Os Cavaleiros do Zodíaco.

Agora você pergunta: por que a série passou a ser chamada de Cavaleiros do Zodíaco? A resposta é muito simples: o primeiro país, depois do Japão, é claro, a exibir a série Saint Seiya foi a França, em agosto de 1988. Lá, na França, o animê foi batizado de Les Chevaliers du Zodiaque (acharam que conseguiriam atingir mais público dando um nome mais interessante e que condizesse mais com a história).

Quando veio para o Brasil não deu outra: traduziram o nome da versão francesa para Os Cavaleiros do Zodíaco.

Entre 1997 e 2001, a série simplesmente sumiu do Brasil, restando apenas os fãs, que aguardavam ansiosamente um futuro retorno. ➤

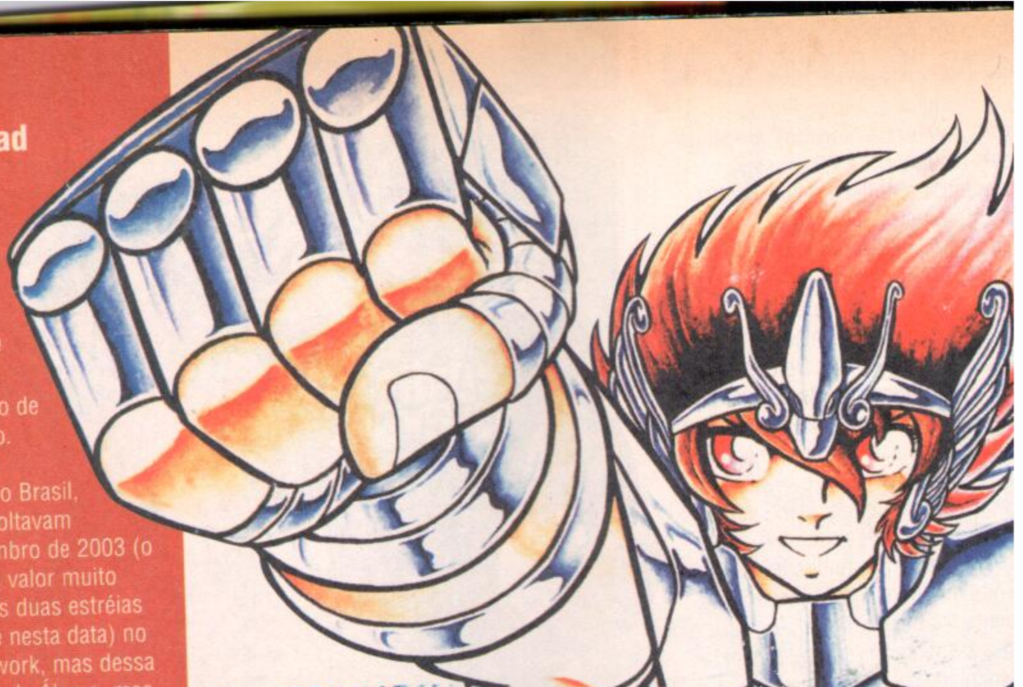
CARTOON NETWORK

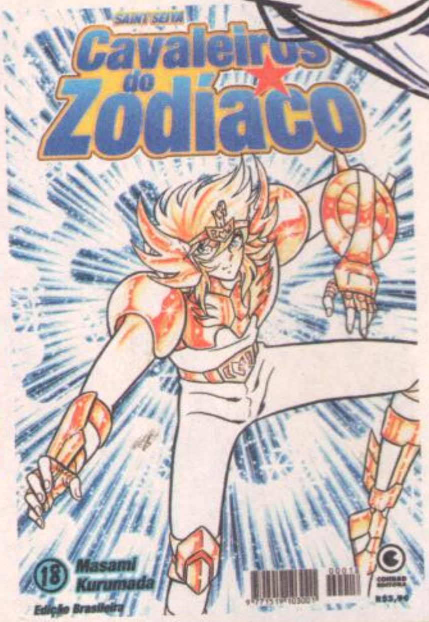
O mangá pela Conrad

Em 2001, a Conrad Editora adquiriu os direitos para lançar o mangá. Com veiculação mensal, o mangá nacional teve 48 edições. Recentemente o mangá começou a ser relançado (2ª edição) com os erros da 1ª edição corrigidos. A previsão de término é para 2006 mesmo.

Após exatamente 9 anos da primeira exibição da série no Brasil, Os Cavaleiros do Zodíaco voltavam no histórico dia 1° de setembro de 2003 (o dia 1° de setembro tem um valor muito especial para os fãs, pois as duas estréias no Brasil foram exatamente nesta data) no canal fechado Cartoon Network, mas dessa vez redublado nos estúdios da Álamo, mas com os mesmos dubladores antigos (a dublagem antiga havia sido feita na extinta Gota Mágica).

Para comemorar o lançamento da série, o site CavZodiaco.com.br, juntamente com os fãs, produziram o evento temático chamado Cavaleiros Animê Show. O evento foi realizado em agosto de 2002, em São Paulo, e recebeu um público superior a 4.000 pessoas em dois dias e contou com total apoio da empresa que detém os direitos da série no Brasil, a Creative Licensing Brazil. Foi um grande sucesso e que, com certeza, está marcado na memória de todos os fãs presentes.





► Uma das capas da edição brasileira

BONECOS E DVDS...

No Natal de 2003, os bonecos começaram a ser vendidos novamente. Em 2004, a Rede Bandeirantes passou a exibir o animê. Em 2005, a Rede 21 iniciou a exibição dos episódios também, marcando um fato histó pela primeira vez, três emissoras am, ao mesmo tempo, os episód série. Neste ano, também, os 11 dios originais da série foram lan DVDs pela PlayArte Home Video foram 6 caixas, totalizando 21 D

Em outros países

EUA

Os Cavaleiros do Zodíaco não fizeram sucesso algum em sua primeira aparição nos EUA. Somente em 2003, agora com o nome Knights of the Zodiac, que a série começou a ganhar fãs do continente norte-americano. A empresa responsável pelo licenciamento foi a DIC Entertainment. A série sofreu muitos cortes e enormes alterações na trilha sonora e na história, o que decepcionou mu saída foi lançar DVDs (caixas) (sem cortes e alterações). Algu começaram a ser lançados junt mercado japonês. Com isso, é número de fãs que estão se for nos EUA.

Canadá

Seguiu o caminho dos EUA. Tu feito e lançado nos EUA chegou época no Canadá.

Espanha

"Los Caballeros del Zodiaco" - A série foi transmitida na Espanha pela "TV2" e depois pela "Tele 5" que mostrou todos os episódios entre 1990 - 1992.

América Latina

A série espanhola também teve sua vez no México, Peru, Panamá, Costa Rica, El Salvador, Colômbia, Chile e Argentina. "Tele 5" também transmitiu o longa-metragem de Abel. "Planeta de Agostini" publicou os mangás.

França

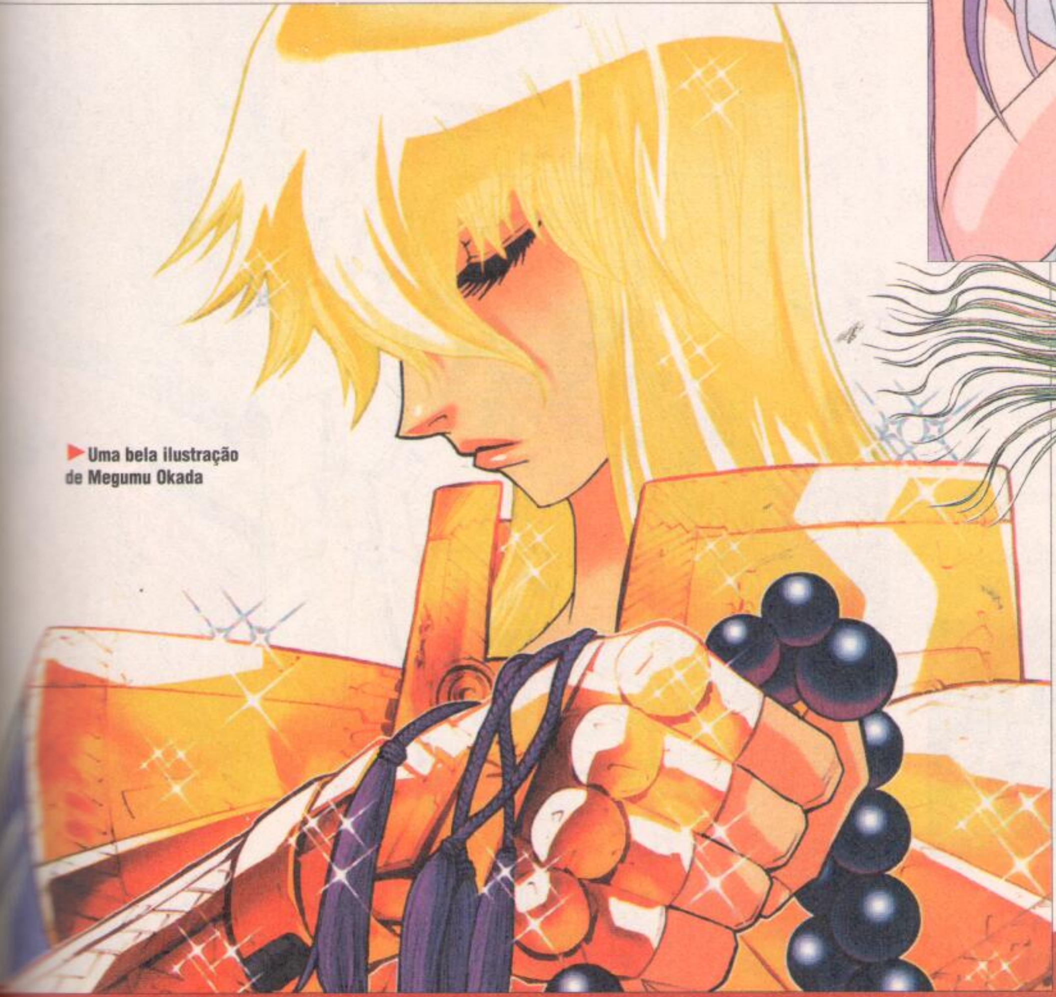
"Les Chevaliers du Zodiaque" - Transmitida entre 1988/1991, foi parcialmente censurado pela "Manga Land". Os 4 filmes foram editados pela "Manga Power" com os seguintes nomes: "Les guerriers d'Abel", "La légende de la pomme d'or", "La guerre des dieux", "Le dieu des enfers". O mangá também foi publicado.

Itália

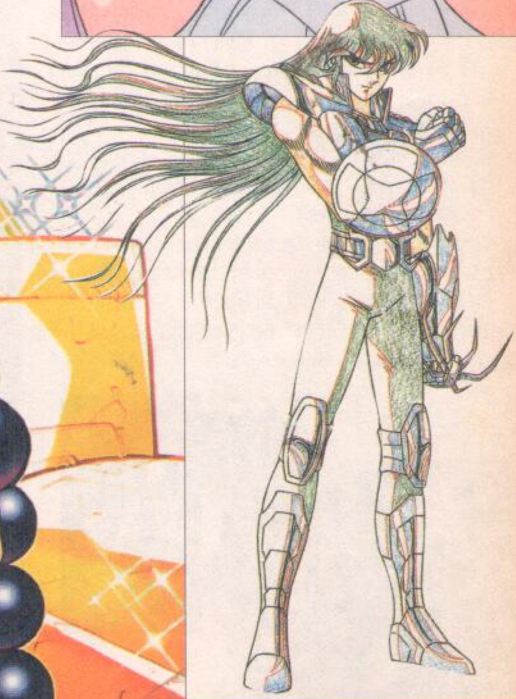
"I Cavalieri dello Zodiaco" - A série foi transmitida pela "Odeon TV" (episódios 1-52) em 1990, e pela "ITALIA7" (episódios 53-114); mais tarde, pela "JTV" (toda a série). Os mangás foram publicados pela "Granata Press" - toda a série.

Ásia

A série foi também transmitida em Hong Kong (1990-92), Tailândia (1990), Indonésia (1988-90). As fitas também foram distribuídas na Malásia e em Brunei.



▶ **Uma bela ilustração de Megumu Okada**



Episódio G, o novo mangá dos Cavaleiros do Zodíaco

Em 2002, paralelo com a produção da Saga de Hades em animê, um novo mangá dos Cavaleiros do Zodíaco foi lançado: o Episódio G. O traço dessa vez não era de Masami Kurumada, e sim de Megumu Okada. Já o roteiro, esse sim, é de responsabilidade de Kurumada. A história gira em torno dos Cavaleiros do Zodíaco, mais precisamente no passado deles, antes de eles enfrentarem os Cavaleiros de Bronze nas doze Casas. O vilão da história é o Deus Cronos, juntamente com os Doze Titãs. O personagem principal é Aiolia de Leão.

O grande diferencial desse mangá é realmente o traço, que está totalmente diferente. Muitos fãs estranharam e, logo de cara, odiaram essa modificação, mas com o tempo passaram a se acostumar, já que a história é muito boa.

O mangá ainda é lançado no Japão, mensalmente, em capítulos, na revista Champion Red, e trimestalmente um tankohon, com 4 capítulos compilados, é lançado por lá também. Por enquanto, já existem 8 tankohons. O mangá começou a ser lançado no Brasil em 2004 e atualmente ainda é lançado. Por aqui, a edição é igualzinha à versão japonesa e atualmente está no volume 7. ➤

Trilha Sonora

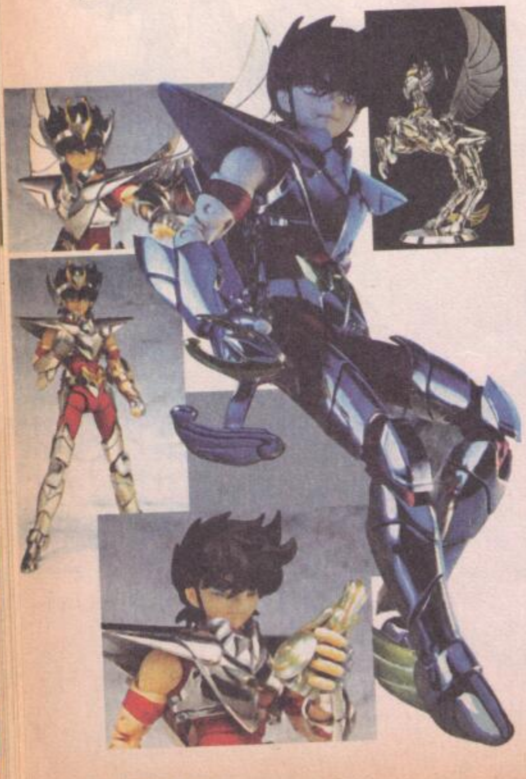
Um dos itens mais importantes dos Cavaleiros do Zodíaco é a trilha sonora. Composta por Seiji Yokohama (a maioria dos temas), foram lançados ao todo cerca de 38 CDs no Japão. Recentemente, foram editados dois novos CDs contendo os episódios em formato drama, mas com os novos dubladores (os mesmos da Fase Inferno de Hades).

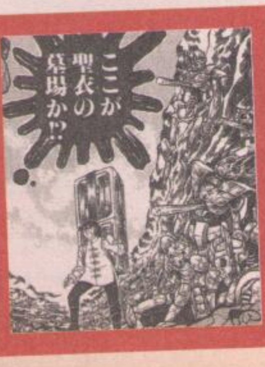
▶ Alguns dos novos seiyuus (dubladores)

Nova coleção de bonecos: Cloth Myth

Para comemorar o lançamento da Saga de Hades em animê, a Bandai resolveu produzir uma nova linha de bonecos: a linha Cloth Myth. Foi um sucesso absoluto, devido ao fato de os bonecos serem maiores, terem detalhes mais perfeitos e personalizados para cada personagem e as armaduras serem mais reais. Ao todo já foram lançados cerca de 25 bonecos no Japão (5 de bronze com segunda armadura, 3 de bronze com terceira armadura, mas serão lançados todos os 5 com a terceira armadura, 2 Cavaleiros de Bronze secundários, doze Cavaleiros de Ouro e o mestre Shion e os espectros de Hades).

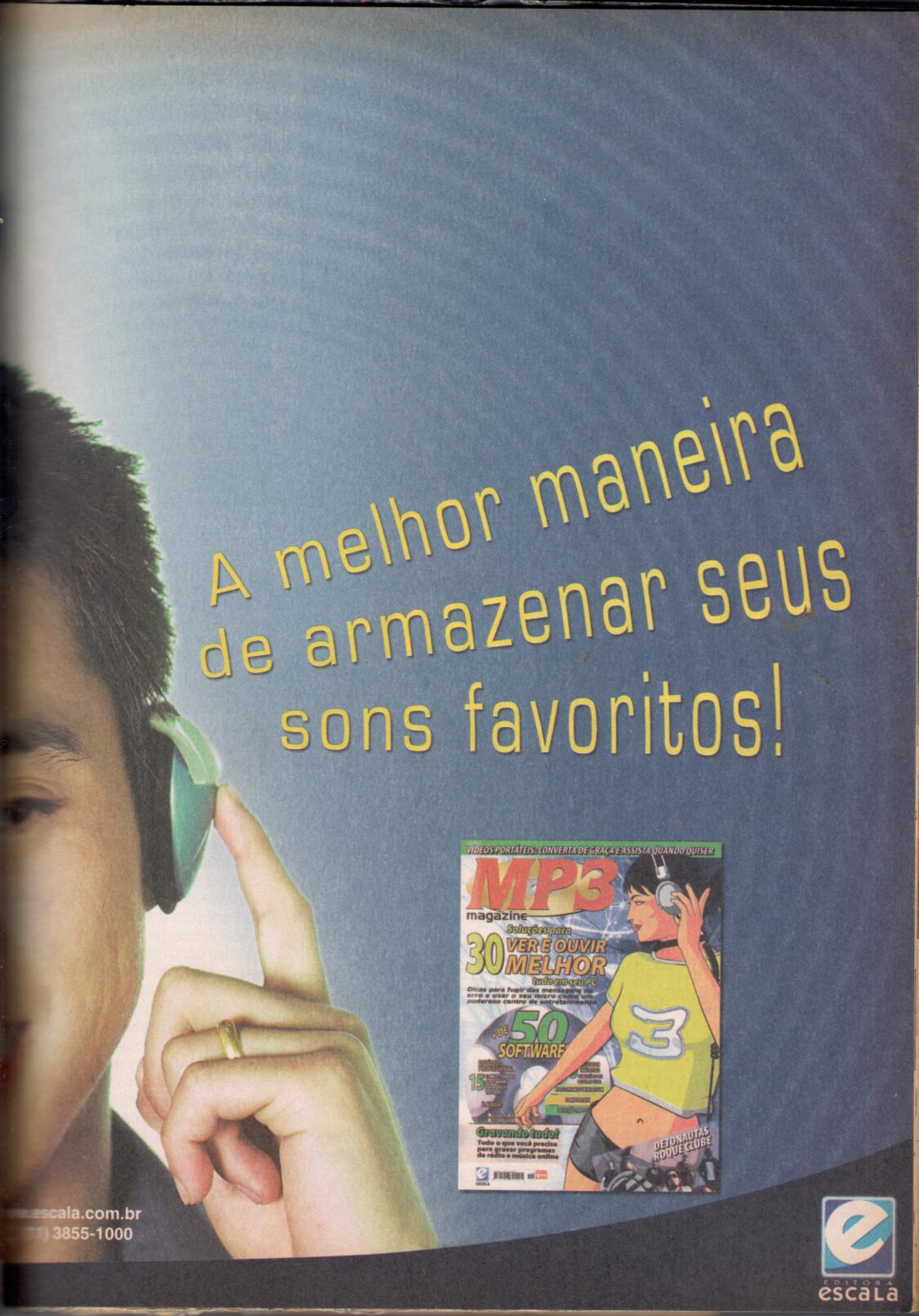
Com o sucesso no Japão, os bonecos começaram a ser importados e distribuídos no Brasil pela Long Jump. Semestralmente, a empresa traz vários modelos de bonecos que são rapidamente vendidos.





Mangá de luxo com pági coloridas e raras

No final de 2005, a Shueisha anunci mento de uma edição definitiva do m Cavaleiros do Zodíaco, uma versão c chamada Saint Seiya The Complete. todo 22 volumes, com muitas págin das, pôsteres e algumas páginas ra cadas somente na Weekly Shonen J ausentes dos volumes tankohon. ■


A melhor maneira
de armazenar seus
sons favoritos!
VIDEOS PORTÁTEIS: CONVERTA DE GRAÇA E ASSISTA QUANDO QUISER
MP3
magazine
Soluções para
30 VER E OUVIR MELHOR
tudo em seu PC
Dicas para fugir das mensagens de erro e usar o seu micro como um poderoso centro de entretenimento
+ DE 50 SOFTWARE
15
Gravando tudo!
Tudo o que você precisa para gravar programas de rádio e música online
DETONAUTAS ROQUE CLUBE
escala.com.br
(11) 3855-1000
EDITORA
escala

As Sementes do FUTURO!

Mais do que uma série de robôs gigantes, Gundam conseguiu tornar-se um marco da animação japonesa e, recentemente, Gundam Seed elevou a série a um novo patamar.

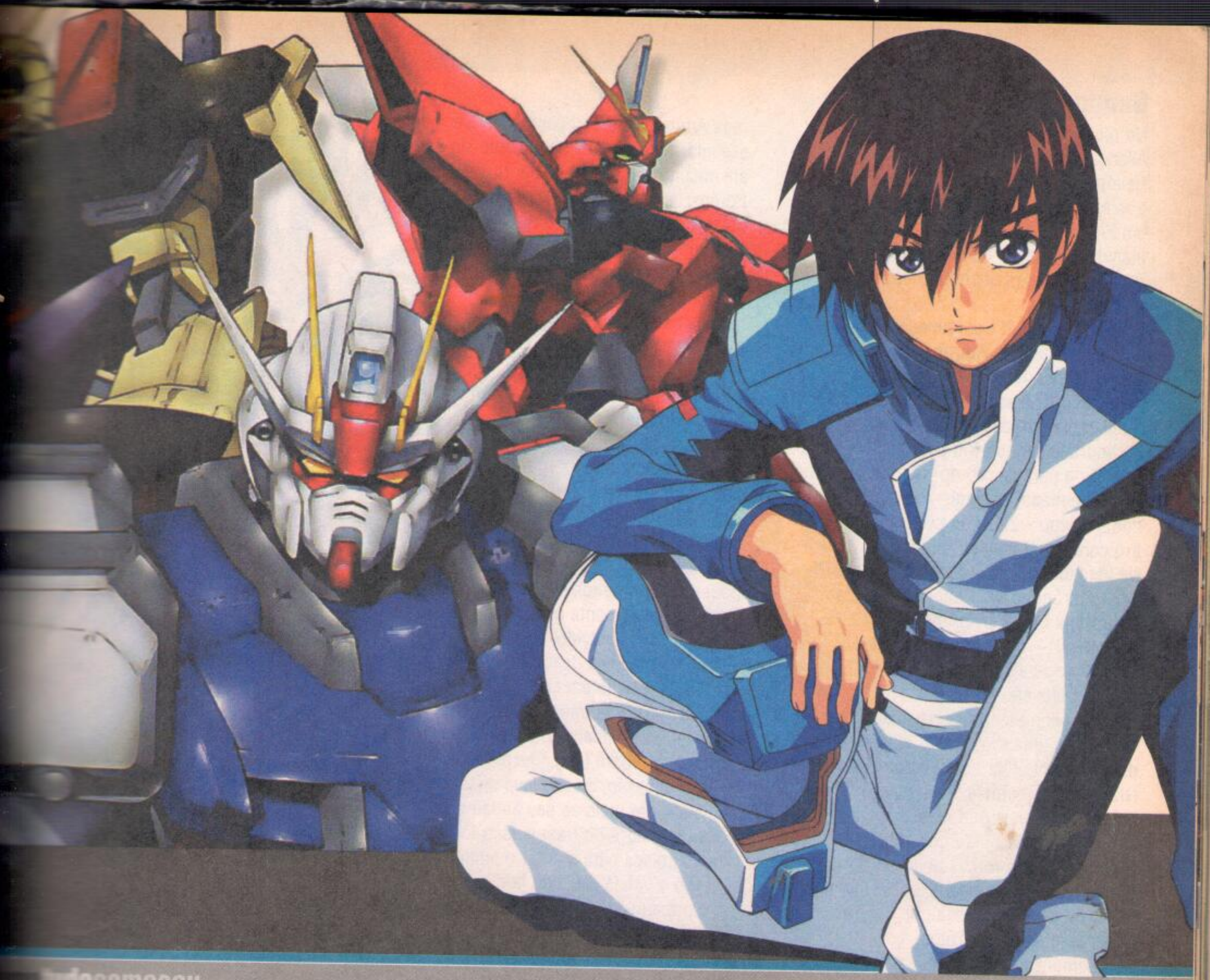
Por Alexander Lancaster

Antes de começar a ler esta matéria, é preciso ter três coisas em mente:

1) Gundam Wing não tem nada a ver com Gundam.
2) Gundam Seed não tem nada a ver com Gundam Wing.
3) Gundam Seed tem mais a ver com Gundam do que se imagina.

Mobile Suit Gundam Seed
produção da Sunrise Inc
partir de outubro de 200
setembro de 2003 – e, indubitave
um dos maiores sucessos da já t
franquia Gundam, criada por Yos
Tomino em 1979 (os créditos são
a Yoshiyuki Tomino e Hajime Yata
fato é que este último não existe
ou melhor, não passa de um nom
tasia, que representa a Sunrise n
direitos autorais).

Tomando como base o espírito da
originais dos anos 70 e 80, Seed
o que séries "alternativas" tão dife
entre si como G Gundam, Gundam
Turn A Gundam não conseguiram
tradicionais e novos sob um novo
de personagens, em uma trama q
mesmo sendo ambientada em um
backgrounds mais coesos, extens
detalhados e amarrados que já ap
em um animê, consegue ser simp
acompanhar, tão simples quanto a
séries de animê dos mesmos anos
O que não deveria ser motivo de s
tar, já que a ordem em Gundam S
do que realizar uma (outra) série,
às origens.



tudo começou

Durante o início do ano de 2002, sobraram boatos na net sobre um remake da série original. Essa boataria ganhou corpo por conta do sensacional Gundam – The Origin, desenhado e escrito por Yoshikazu Yasuhiko. Yasuhiko é um dos maiores autores de sua geração, e foi responsável tanto pelo character design original da primeira série Gundam quanto por um dos clássicos do mangá de ficção científica, Venus Wars.

Wars, Yasuhiko mostrou não um excelente ilustrador, mas de mão cheia. Misturando os ingredientes que fizeram famosa a Gundam, em um contexto um pouco (em Venus Wars, os "mechas" motos blindadas de comando gigantescos tanques de contou duas sagas diferentes es, que nos Estados Unidos foram publicados pela Dark Horse como revista regular, mas infelizmente só tiveram o primeiro volume encadernado. As duas sagas foram contadas em duas séries diferentes em terras ianques, sendo divididas como "Venus Wars" e "Venus Wars II".

Restava só esperar o dia em que Yasuhiko voltasse para a franquia Gundam, mas em quadrinhos, não em animação. Esse dia chegou com o primeiro número da Gundam Ace, revista (inicialmente) trimestral. Com um traço mais simplificado do que nos tempos de Venus Wars, a série se tornou um sucesso e, antes mesmo de sua conclusão (que está longe), o primeiro volume já ganhou sua "edição definitiva", com todas as páginas coloridas. Gundam – The Origin reconta de forma expandida toda a primeira temporada da série, sem se contradizer, mas sincronizando o material com toda a cronologia posterior. E isso leva a uma pergunta: por que fazer o remake de uma série que hoje em dia é respeitada como clássica no Japão, em que o material não será necessariamente ser desprezado por ser antigo? Pelo mesmo motivo que a Marvel faz coisas como a linha Ultimate (aqui, Marvel Millennium) e a DC aperta o botão de reset de sua cronologia periodicamente.

Muitos novos fãs potenciais de Gundam não se sentem muito animados em ter de encarar doze anos de cronologia para entender uma série, por mais que elas sejam independentes entre si. Na verdade, o melhor comparativo para Gundam seria a extensa cronologia de Jornada nas Estrelas, principalmente a partir de "A Nova Geração": por mais que se diga que elas são independentes entre si – e elas são – o fato é que à medida em que mais séries se acumulam, elas se tornam mais herméticas, exigindo conhecimento prévio para um melhor entendimento das histórias. O início de Gundam X é um exemplo claro disso: quem não souber o que são newtypes, por exemplo, vai ficar perdido em alguns diálogos.

A ordem da Bandai, que comprou a Sunrise, foi simplificar a cronologia e fazer séries "independentes" (ver box). Com isso, se descarta o peso de anos de história e temos um ponto de partida novo para as novas gerações de espectadores. E, para a surpresa de todos, falou-se em um pseudo-remake, porém em um novo universo. Assim, para a comoção geral, fomos apresentados a... ►

Gundam–oremake?

No meio da guerra entre a Z.A.F.T. e a Aliança Terrestre, existe a colônia neutra de Heliópolis. Muitos coordenadores que querem fugir à guerra estão se refugiando em lugares como esse. No entanto, a Zaft planeja um ataque ao local: nele estão sendo fabricados novos protótipos militares para a Aliança.

Kira Yamato é um Coordenador. Diferente de seu melhor amigo, Athrun Zala, ele preferiu não se alistar. Mas, sob o ataque da Z.A.F.T., vendo seu lar e amigos ameaçados, isso rapidamente muda: ao salvar uma militar de ser morta a sangue-frio por Zala, Kira acaba levando-a para dentro do robô que estava sendo roubado no ataque. Na verdade, Kira não a salvou – Zala não pôde desferir um tiro contra seu melhor amigo.

Na verdade, o robô gigante era um GUNDAM (acrônimo de "General Unilateral Neuro-link Dispersive Autonomic Maneuver") – um protótipo de Mobile Suit desenvolvido em nome da Aliança Terrestre. Mobile Suits são robôs pilotáveis gigantescos, cujos membros articulados garantem a eles uma mobilidade inacreditável, prontos para atuar em diferentes locais. Graças a sua complexidade, essas máquinas apenas podem ser operadas por coordenadores, e esforços contínuos da Aliança e outras forças políticas para desenvolver um sistema operacional funcional, utilizável de forma plena por Naturais, ainda estão para dar seus frutos.

Não demora muito para que o óbvio aconteça: o sistema operacional do robô é extremamente limitado. Kira se revela um coordenador, reescrevendo durante um combate o sistema operacional da máquina. Ao ver seus amigos correndo perigo em pleno campo de batalha, ele decide lutar. Logo ele e seus amigos são levados para a Archangel, uma nave que também estava sendo desenvolvida secretamente em Heliópolis. Definitivamente, eles não estão mais em terreno neutro. Heliópolis é destruída, e agora eles terão uma longa jornada até a Terra para garantir que a Z.A.F.T. não seja a única a ter essa tecnologia em mãos. No meio do caminho, um pod com sobreviventes da colônia acaba sendo levado para dentro da nave, garantindo mais uma dor de cabeça para nossos heróis: os membros da Zaft agora têm quatro dos cinco Gundams sob teste na colônia.

Parece bom? Sim. Mas aqueles que já conheciam a série têm motivos de sobra para coçar a cabeça. A história dos primeiros capítulos realmente lembra a primeira série em muitos pontos. No primeiro Gundam, embora não haja o fator das diferenças e preconceitos que dá o tom básico do cenário de Seed, a trama tem uma estrutura similar – e da mesma forma, a nave que carrega Amuro Rei e companhia tem de executar uma jornada igualmente similar, até encontrar um pouso seguro.

Porém, quem esperar um remake pode quebrar a cara. Podemos dizer que Gundam Seed toma o original como ponto de partida para definir o tom de sua história. Seus personagens não são os mesmos. Kira não é Amuro. E, em seguida, diverge – bastante – da rota preestabelecida.

Contam muito para isso dois fatores. O primeiro é o de Seed já ter nascido ancorado em um mundo detalhado em minúcias, onde geopolítica, engenharia genética, tecnologia militar, alianças e personagens muito bem estabelecidos dentro dessa rede de poder influem de forma decisiva.

O outro é justamente o comentário político envolvido. Para que se tenha uma idéia da importância desse aspecto em Gundam, basta lembrar dos pôsteres onde estava escrito "Beirute" em Gundam 0080. Em Seed não foi diferente: embora tenha decolado como um imenso sucesso, a série teve uma queda de audiência em meio ao seu andamento por conta da guerra do Iraque. Isso forçou a alguns golpes para manter o público atento – como o bafafá causado por uma cena de sexo presumido: no episódio 16, Kira veste suas calças no quarto. E, na sua cama, uma das moças adolescentes da tripulação (não vamos fazer spoilers) está deitada. A intenção da cena era essa mesma: sugerir que ambos fizeram sexo. Nada demais, exceto pelo fato de estar sendo exibido no horário nobre dos desenhos japoneses – seis da tarde. E isso deu motivo para que grupos conservadores como a "Comissão por uma programação melhor
berreiro contra a série.

Isso deve ser visto como uma
de idéias para segurar o públi
interregno criativo, a série vol
fator guerra e política. E é imp
pensar que a situação do mur
momento, com Bush e sua "G
terror" causando mais terror,
mente o resultado final.

ficção científica e o nosso presente

do atrativo do cenário é justa-
a extrapolação a partir do que
acontecendo em nossos dias. As
ações do futuro nascem justamente
blocos econômicos como a ALCA,
ERCOSUL e a União Européia. A
tipo S e a sua variante posterior
uma preocupação de nossos dias
lembrar da paranóia causada
Gripe Aviária. E a postura radical da
ça Terrestre" lembra muito os exces-
de Bush e companhia em tempos de
contra o terror".

já vem da série Gundam original. De
lado, eram discutidos temas ligados às
stas científicas da época, como as
do cientista Gerard O'Neill sobre colo-
ção espacial. Por outro lado, ele
ia a literatura de ficção científica em
a época, como os livros de Robert E.
– notadamente, autor de Starship
ers, a maior inspiração por trás da

ao retomar e atualizar essa vertente,
também o seu discurso temático –
a ficção científica não é mais a
e a nova vertente do gênero é a do
umanismo – a evolução da
dade através da alteração do corpo
por alteração genética, como em
Seed, seja como ciborguização
nização, como em Ghost in the
– Stand Alone Complex;
Chobits tange de leve
temas), o limite do que é
mano e a reação da
de quanto a essas
ças radicais. Comic books
X-Men e mangás como
Express 999 (de Leiji Matsumoto, cri-
Patrulha Estelar) anteviram em
essas tendências, e a própria reali-
ostra que talvez o que se mostra na
seja mais realista do que se imagina.
de contas, pesquisadores brasileiros
taram ao mundo uma senhora idosa
uperou os movimentos perdidos em
rame, graças ao uso de células-tron-
dias depois, os Estados Unidos,
dos por radicais religiosos de direita,
em na ONU propondo a proibição das
as de células-tronco no mundo
Quando aparecem, no décimo quarto
o, os ataques de radicais contra clíni-
produzem coordenadores (ver box),
sível não se pensar que esse futuro
á esteja batendo na nossa porta.
Seed se sintoniza muito com essa
ca. Por trás dos confrontos entre
dos romances adolescentes, dos tiros
sões, há um universo muito bem
o e desenvolvido, onde a geopolítica
de forma lógica: ao observarmos o histórico de cada bloco de países, nos perguntamos se isso não poderia realmente acontecer no futuro – para o nosso pavor, no caso do Brasil. Exagero? Em todo caso, é um bom tópico para discussão. E isso é um mérito de toda boa ficção científica: propor idéias para serem discutidas e consideradas. Mas sem negar o prazer de ver robôs gigantes se matando, claro.

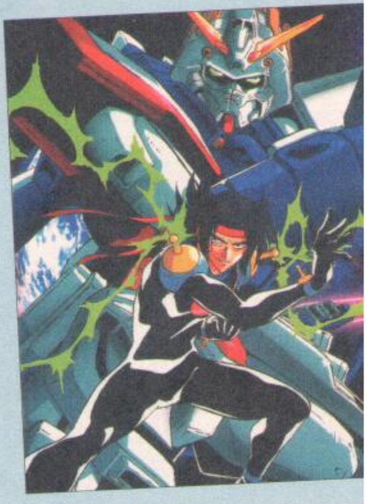
Os mundos de GUNDAM

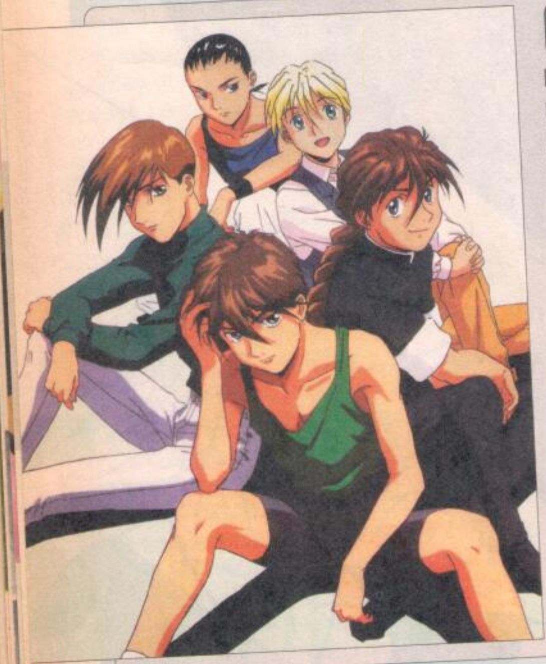
Quando a Bandai comprou a Sunrise e pôs as mãos na franquia Gundam, sua intenção óbvia era encher as lojas de bonequinhos e kits de montar – designs de robôs tinham de sobra. E não era de seu interesse ter que contar apenas com um bando de fãs tradicionais que já deveriam estar na faixa dos 30 anos, com o mesmo perfil dos trekkers. A ordem era atrair consumidores novos. Para tanto, su
conceito dos Universos Alternativos: séries independentes do un
clássico de Gundam, que, apesar do uso dos caracteres distintiv
robô principal, nada têm a ver com os cenários apresentados, se
totalmente independentes. E a primeira série da nova ordem foi.

G Gundam

Luta-livre de robôs! Isso mesmo: nada de guerras, soldados, ou tramas militares: as colônias, cada uma representando uma nação que partiu para o espaço (Neo-Japão, Neo-China, Neo-Estados Unidos, Neo-qualquer-país-da-sua-escolha), se declaram independentes da Terra, e uma guerra pela liderança das mesmas parecia iminente. A solução foi um torneio marcial de robôs, que viria a ser conhecido como Gundam Fight. Cada mundo teria o seu próprio Gundam e, a cada quatro anos, uma nova nação-líder para a Federação das Colônias Unidas seria escolhida... no tatame, com mechas lutando uns contra os outros... até que sobre apenas um. E, de quebra, cada vencedor da Gundam Fight clamará para seu robô o título de Gundam dos Gundams!

Os fãs tradicionais reagiram como uma freira que se vê jogada em um terreiro de macumba. Mas a série foi um sucesso entre o público infantil e a Bandai gostou muito dos resultados financeiros. Um detalhe curioso é que cada Gundam é caracterizado de acordo com o clichê de seu país. O resultado é que temos os Gundams mais bizarros de toda a história da franquia, com direito a um Gundam francês com visual napoleônico e um Gundam mexicano de sombrero!





Gundam Wing

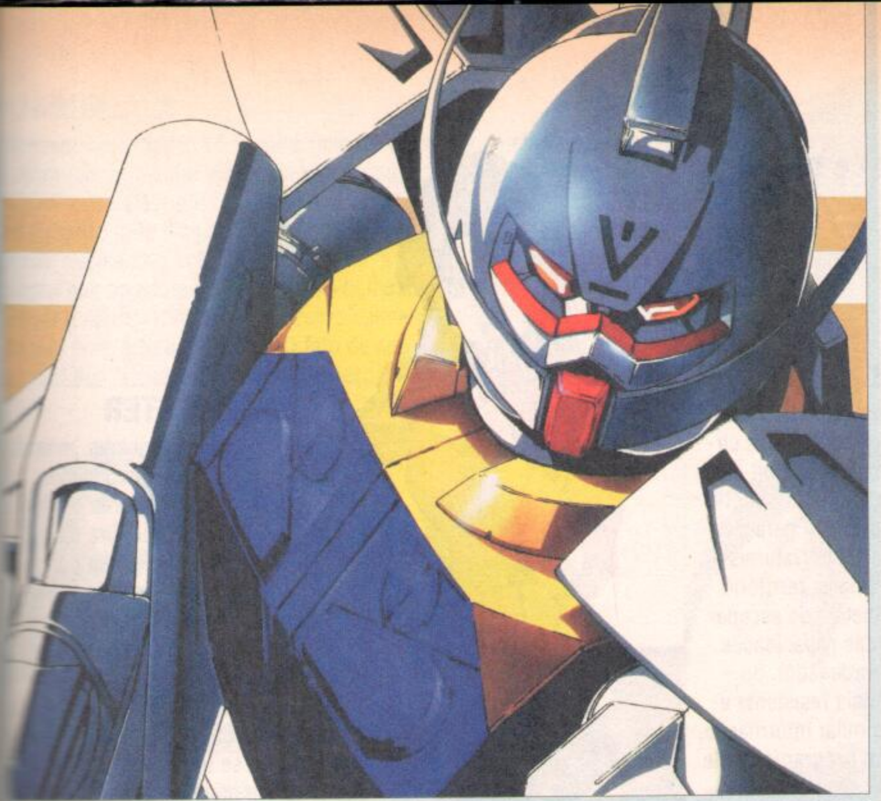
Essa a maior parte das pessoas conhece, por ter sido exibida na Cartoon Network e por ter tido o mangá publicado mundo afora. É mais próxima da fórmula clássica, mas com um character design mais calculado para atingir o público feminino. Gundam Wing foi um sucesso monstruoso no exterior, carente de material do gênero desde os tempos do bom e velho Robotech – e com uma interessante premissa, a de um Gundam de guerrilha ao invés do velho estilo "piloto aéreo" que sempre imperou nessas séries, mas pecou por não ter uma trama tão sólida – simplesmente picotou elementos da série clássica e criou uma história para costurar tudo. O que não seria um problema tão grave se os elementos pinçados não fossem tantos, acumulados em dez séries, dois OVAs e um longa-metragem. Wing trouxe novos fãs à franquia, mas também criou um racha n
dom. Para começo de conversa, a sé
sica de Gundam era, antes de mais
uma série de ficção científica, basea
conceitos seriamente discutidos na
quanto à colonização espacial, e co
discreto na ficção científica hard (o
ciência em geral, e as leis da física
ticular, são extremamente respeitad
Gundam Wing, por outro lado, se a
da fórmula de um dos maiores suc
comerciais da Bandai: Samurai Wa
(Samurai Troopers, no original jap
Ronin Warriors, nos Estados Unid
separados lutam contra inimigos u
seus caminhos convergem para a
um inimigo maior em um momen
os heróis são dispersados pelos v
têm que repetir todo o processo a
rotem o inimigo de uma só vez.

Gundam X

A terceira série alternativa parece representar o primeiro esforço de conciliação entre a necessidade de manter os fãs "carne-de-pescoço" e de se buscar os novos fãs. Trocando em miúdos, é um "o que aconteceria se" dentro do universo de Gundam, comparável ao "Star Wars Infinities" da Dark Horse, que mostra um universo de Guerra nas Estrelas onde Luke Skywalker errou o tiro disparado contra a Estrela da Morte – e tudo seria bem diferente a partir de então. No caso, temos uma quebra literalmente catastrófica em relação ao universo clássico, de onde se parte de um recomeço pós-apocalíptico para o cenário. Mas ele cai na mesma armadilha que a Bandai tentou evitar e é mais dependente ainda de informação prévia do que as séries tradicionais, não agradando a gregos nem troianos: acabou sendo encerrada prematuramente.

s. Para tanto, surgiu o
pendentes do universo
racteres distintivos do
apresentados, sendo
nova ordem foi...

riou um racha no fan-
le conversa, a série clás-
, antes de mais nada,
científica, baseada em
e discutidos na época,
o espacial, e com um pé
entífica hard (onde a
as leis da física em par-
mente respeitadas).
outro lado, se apropriou
los maiores sucessos
lai: Samurai Warriors
, no original japonês;
s Estados Unidos): heróis
ontra inimigos um a um,
nvergem para a luta contra
em um momento crítico,
ersados pelos vilões e eles
do o processo até que de
e uma só vez.



Turn A Gundam

A melhor série alternativa até a chegada de Gundam Seed – e uma das mais injustiçadas. Ela surgiu no ano de comemoração de 25 anos da série original, e marca a volta de Yoshiyuki Tomino, criador do Gundam clássico, para a franquia – ele estava ausente desde o final da última série da cronologia tradicional, V Gundam. E lhe deram um grau de liberdade criativa completo, total, irrestrito e absoluto, para essa nova série. A qualidade da animação seria a melhor já dispensada a uma série Gundam na televisão. Sua única obrigação seria talvez a maior temeridade já pensada pelos produtores: ao final da série, todas as cronologias teriam que ser unificadas em uma só.

O resultado: ele radicalizou tanto nas mudanças que muita gente não consegue considerar a série como Gundam. Para começar, foi chamado Syd Mead, o mesmo mecha designer responsável por Blade Runner – o Caçador de Andróides, para cuidar do maquinário. Ele redesenhou por completo o Gundam para uma nova geração, com uma elegância de traços que remete à estética da space age dos anos 50 e 60. No entanto, tocou em um tabu estético: todos os Gundams sempre se pareceram entre si, até então. Embora o visual seja um dos mechas mais interessantes e inovativos da história do gênero, a tradição falou mais forte para o grosso dos espectadores. O resultado comercial foi morno.

A história também fugiu muito do que se esperava de Gundam, se passando milênios (e não séculos) no futuro, apresentando uma humanidade dividida. De um lado, uma Terra reduzida ao reinício de uma revolução industrial, muito similar ao mundo antes da Primeira Grande Guerra. De outro, os descendentes dos humanos que partiram para o espaço – agora uma sociedade completamente alienígena. Por trás de tudo, a "história negra" – que, ao ser revelada, costura todas as séries Gundam já feitas em uma cronologia única.

Ironicamente, tal investimento resvalou nos mangás – antes tratados como algo secundário na franquia Gundam. Turn A Gundam ganhou um mangá de boa qualidade, coisa que não era comum, até então. A resposta do público foi mais positiva ao mangá do que ao animê, e foi o sucesso deste que garantiu a Turn A uma nova chance comercial – dessa vez nos cinemas, em dois longas de mais de três horas de duração cada um.

O tratamento aos mangás de Gundam mudou. A partir de então, eles vêm sido tratados com mais cuidado, culminando no surgimento da Gundam Ace, antologia que publica não só o Gundam the Origin, de Yoshikazu Yasuhiko, mas também outros autores de primeiro time como Haruhiko Mikimoto (Macross). No entanto, restava ainda o problema de sempre: atrair o público novo sem afastar o antigo. E veio Gundam Seed...➤

areae
escola de mangá
areae
escola de ma

Desenho de Mangá
Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)
UNIDADE 1 - CENTRO
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)
UNIDADE 2 - ABC
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor
UNIDADE 1 - CENTRO
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela
UNIDADE 1 - CENTRO
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30
UNIDADE 2 - ABC
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

UNIDADE 1 - CENTRO
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624

UNIDADE 2 - ABC
[illegible]
S. Bernardo do Cam
(11) 4368-9173

www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma
descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj.
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

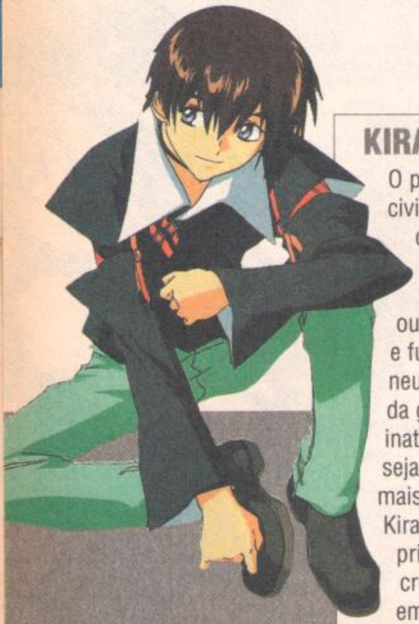
Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos

Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIM
O DIA INTEIRO
VENHA CONHECER
NOVO PONTO DE ENCON
Rua da Glória, 279 -
Metrô Liberdade - São Paul
www.sonecaanimeclu
Tel: (11) 3275-0

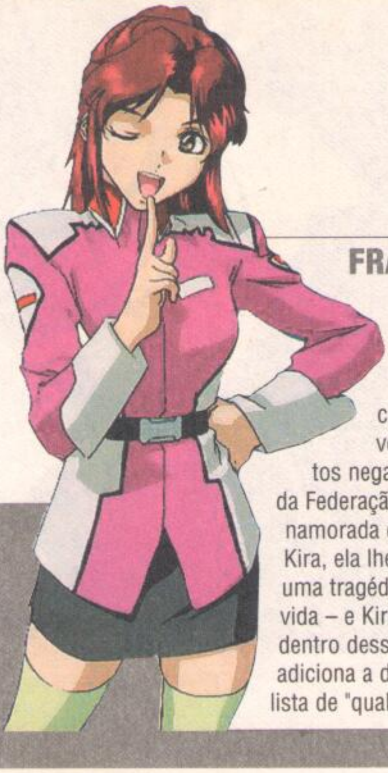
Alguns PERSONAGENS

Como não poderia deixar de ser...



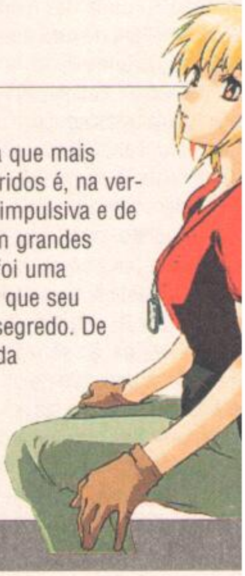
KIRAYAMATO

O protagonista da série. Um jovem civil que se vê arrastado pelas circunstâncias para o cockpit de um Gundam. Kira é um coordenador de primeira geração – ou seja, seus pais são Naturais – e fugiu para Heliópolis, território neutro, com o objetivo de escapar da guerra. Além das capacidades inatas de todo coordenador, ou seja, mais forte, mais resistente e mais capaz de assimilar informação, Kira é também um programador de primeira, sendo capaz de reescrever um sistema operacional em pleno combate e sair vivo.



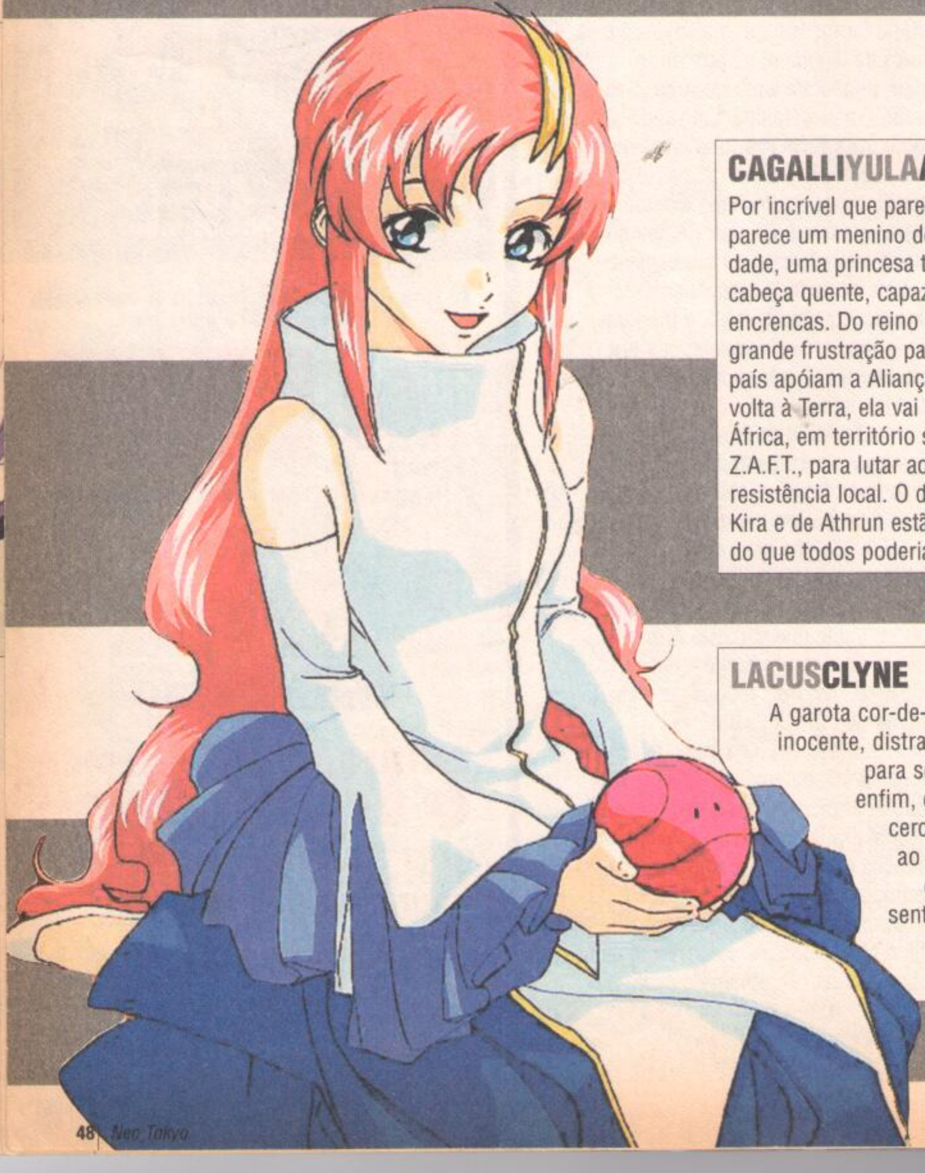
FRAYALLSTER

Garota patricinh
e azeda que oc
coordenadore
lação de que Kir
coordenador acab
velar todos os seu
tos negativos. Filha de u
da Federação do Atlântico e
namorada de Sai Argyle, an
Kira, ela lhe dá um belo chu
uma tragédia dá novos obje
vida – e Kira se torna impor
dentro desse novo panoram
adiciona a dissimulação à su
lista de "qualidades"...



CAGALLIYULAATTHA

Por incrível que pareça, essa menina que mais parece um menino de cabelos compridos é, na verdade, uma princesa temperamental, impulsiva e de cabeça quente, capaz de se meter em grandes encrencas. Do reino neutro de Orb, foi uma grande frustração para ela descobrir que seu país apóiam a Aliança Terrestre em segredo. De volta à Terra, ela vai parar no Norte da África, em território sob influência Z.A.F.T., para lutar ao lado da resistência local. O destino dela, de Kira e de Athrun estão mais unidos do que todos poderiam imaginar.

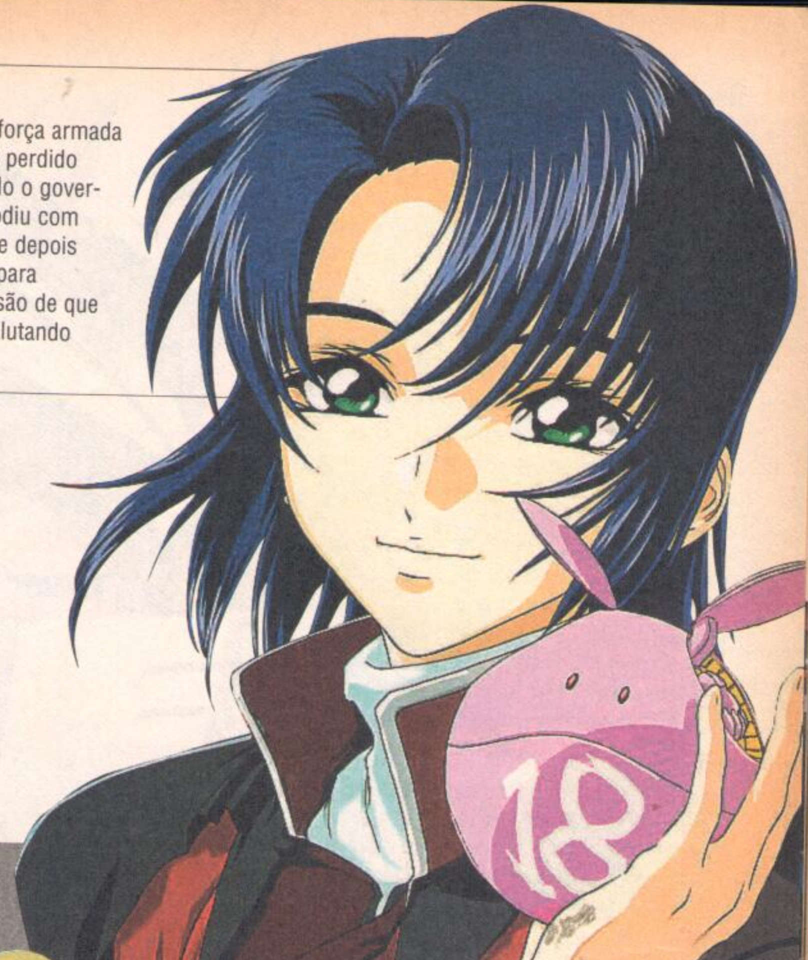


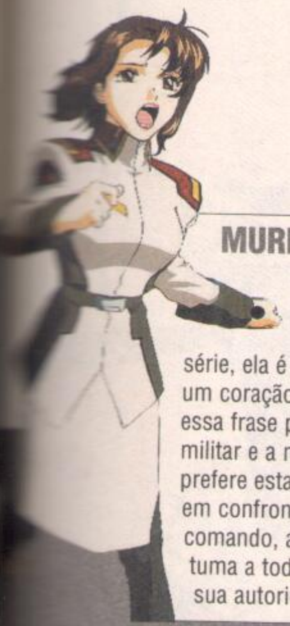
LACUSCLYNE

A garota cor-de-rosa da série. Sempre doce, meiga, sorr
inocente, distraída, não muito esperta, cantando o temp
para seu robozinho em formato de bolinha rod
enfim, ela não parece estar vivendo na realidad
cerca, mesmo que uma batalha esteja acont
ao seu redor. É noiva de Athrun Zala e filha
dos ministros das colônias. Também des
sentimentos estranhos em Kira, o que nos f
sar se isso é Gundam ou é Macross/Rob
Afinal, ela também é c

ATHRUNZALA

Membro da milícia Z.A.F.T., ele é filho do comandante-chefe da força armada e, para piorar, melhor amigo de Kira Yamato no passado. Tendo perdido sua mãe na catástrofe conhecida como Bloody Valentine (quando o governo terrestre, três dias após a declaração formal de guerra, explodiu com armas nucleares a colônia Junius 7, matando 243.721 pessoas e depois alegou que os líderes da colônia deliberadamente a explodiram para acusar a Aliança), Athrun compreensivelmente chegou à conclusão de que Natural bom é Natural morto. O fato de seu melhor amigo estar lutando ao lado dos Naturais deixou sua cabeça em parafuso.



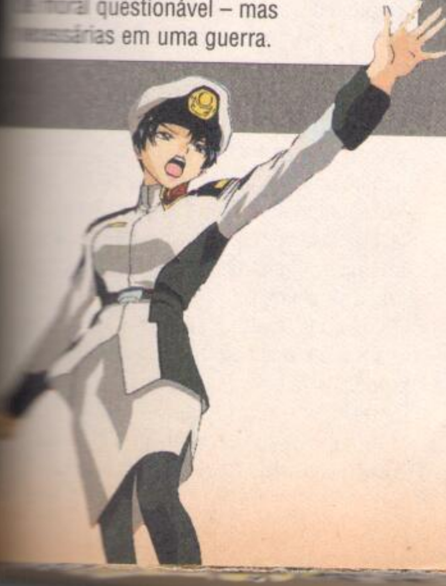


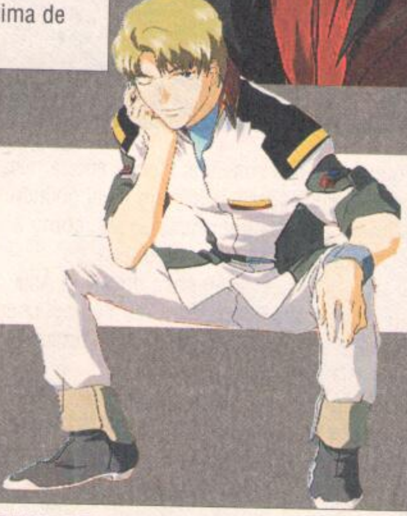
MURRUERAMIEL

Capitã da Archangel e séria candidata ao posto de personagem mais bonita de toda a série, ela é dura e competente, mas tem um coração gentil, por mais brega que essa frase possa soar. Entre o protocolo militar e a moralidade de suas ações, ela prefere esta última – o que lhe faz entrar em confronto com a sua segunda-em-comando, a tenente Badgiruel, que costuma a toda hora passar por cima de sua autoridade.

NATALIEBADGIRUEL

A tenente Natalie Badgiruel (por mais estranho que pareça: será que Badgiruel é "engrish" para Badgirl?) é a segunda-em-comando da capitã Ramiel e segue a linha "militar linha-dura." Freqüentemente, passa por cima da autoridade da capitã, tomando decisões muitas vezes duras e de moral questionável – mas necessárias em uma guerra.



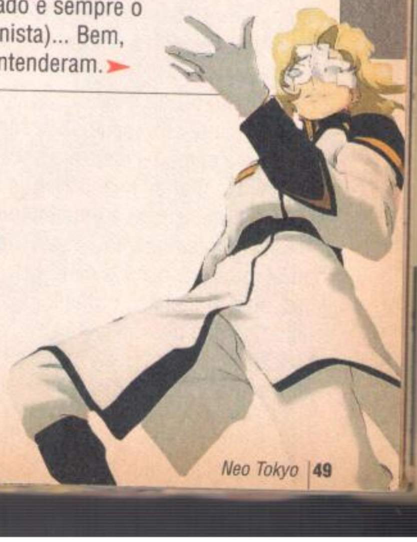


MULAFLAGA

Um famoso piloto da Aliança Terrestre, com grande habilidade de combate e táticas, conhecido como "O Falcão de Endymion" – uma olhada mais atenta revela uma pluma pintada em seu capacete como uma referência a esse apelido. Flaga passou a ser conhecido dessa forma após abater cinco Jins – as armaduras de combate padrão da Z.A.F.T. antes da chegada dos Gundams – em uma única batalha. Ele é uma espécie de repositório moral da nave Archangel, sempre com as palavras certas quando é necessário. E pilota a Moebius Zero, o caça mais bacana da série.

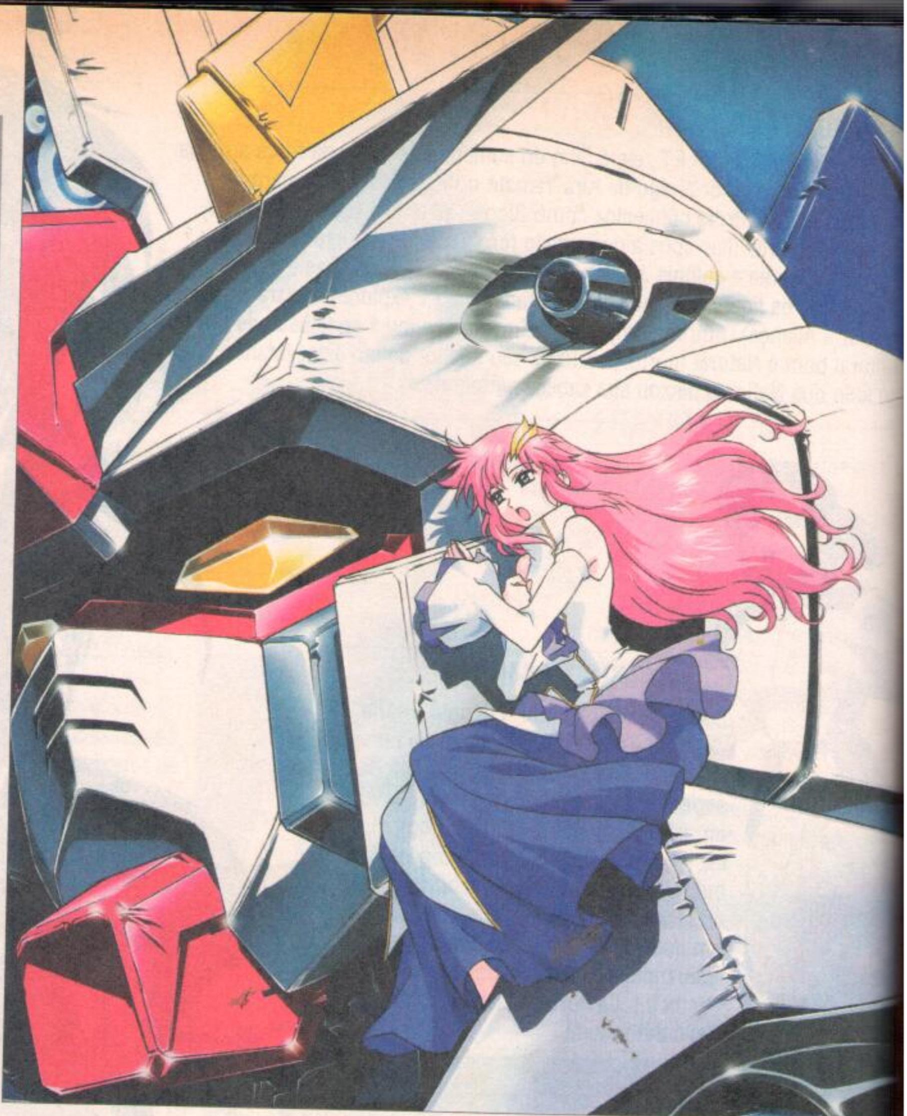
RAULECREUSET

O ás-mascarado-obrigatório-em-qualquer-série-Gundam©. E como todo ás-mascarado-obrigatório-em-qualquer-série-Gundam© que se preze, ele inspira uma enorme liderança em seus homens, tem uma agenda própria, é cheio de mistérios quanto ao passado, quer vencer a qualquer custo um piloto em especial (no caso, Mu La Flaga, quebrando uma tradição em que o alvo do mascarado é sempre o protagonista)... Bem, vocês entenderam. ►

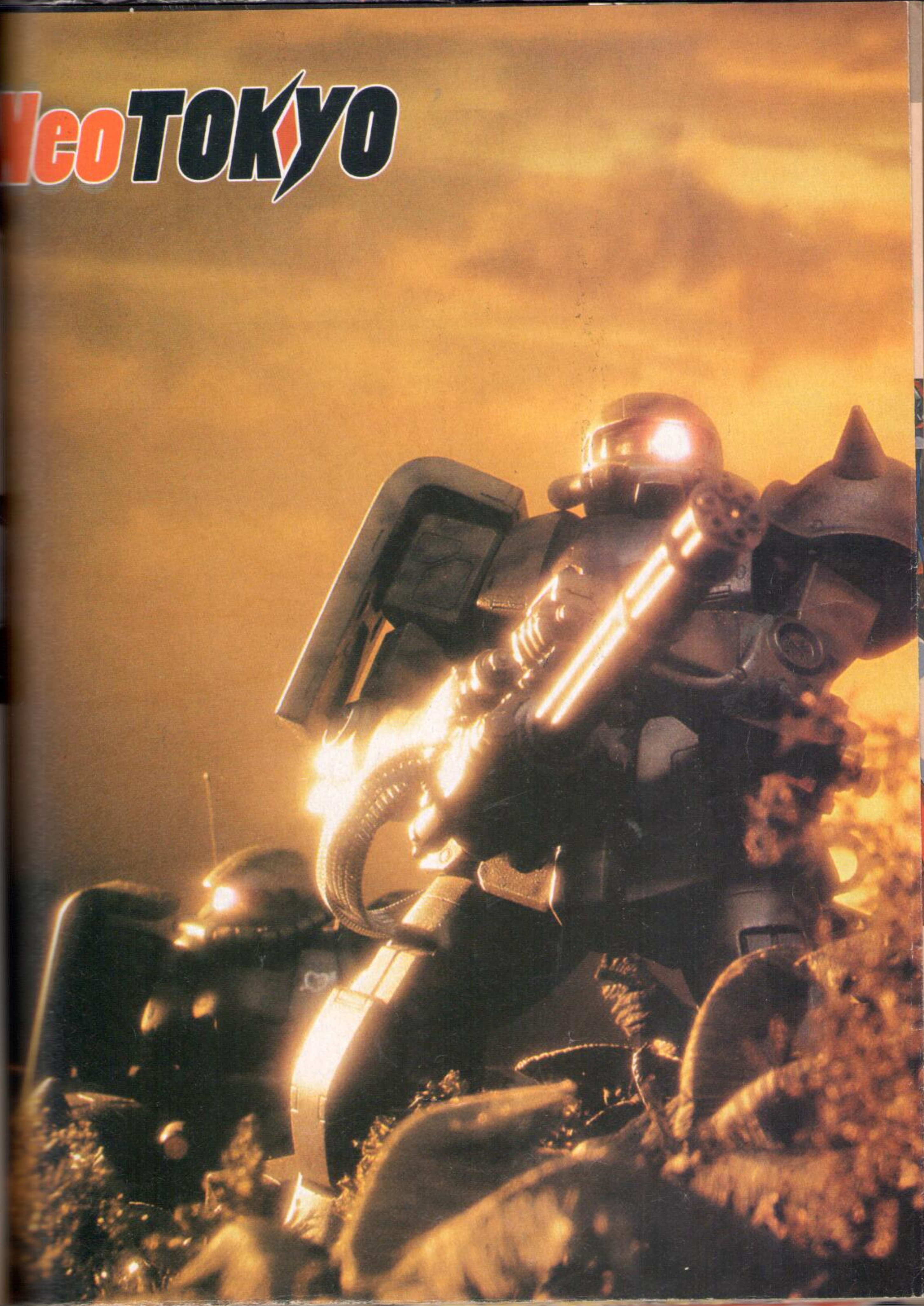


O MUNDO DE GUNDAM SEED

Uma das coisas que surpreendem em Gundam Seed é a quantidade de informação prévia em que se baseia a série – e o quanto ela enriquece o material, ao invés de torná-lo hermético para quem não é fã. O espectador não precisa ficar assustado – todos os dados importantes são explicados com o tempo (atenção especial ao capítulo quatorze).
Diferente do universo clássico de Gundam, cuja complexidade cresceu com o tempo ao longo de mais de uma década de produção (as séries Gundam, Zeta Gundam, Double Zeta Gundam, Gundam 8th MS Team, Gundam 0080, Gundam 0083... enfim, vocês entenderam), o mundo que os cerca já surge como um ambiente detalhado nos mínimos detalhes, pronto para novas side stories (como Gundam Seed: Astray), e qualquer matéria que façamos irá apenas arranhar a superfície do cenário.

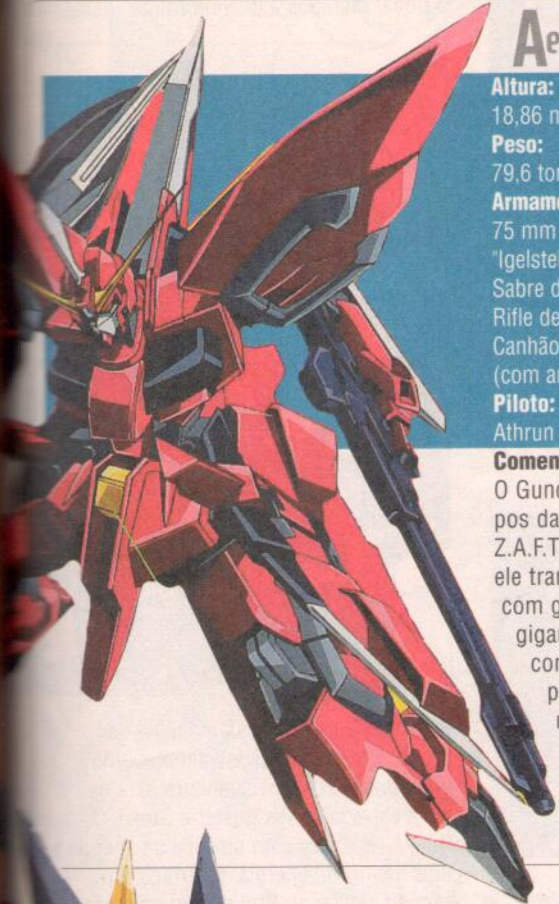


Histórico:
O mundo em que vivemos termina sob a sombra de uma guerra em larga escala – a Guerra de Reconstrução. Enquanto os recursos do petróleo finalmente se esgotam, e a poluição ambiental chega a um nível insustentável, um colapso econômico em escala global acontece. Os países que conhecemos deixam de ser vistos como tais; os antigos blocos econômicos tomam a forma de blocos de influência militar, rateando o mundo como um todo em um novo – e maior, muito maior – jogo de forças.
Obviamente, mudanças radicais como essas não nascem sem traumas. Conflitos étnicos e religiosos acabam levando a um conflito global que devastaria boa parte da humanidade. Não sem ajuda: guerras produzem cadáveres, destroços e condições de insalubridade em geral. Um cenário perfeito para a disseminação em massa de uma nova pandemia de gripe, comparável à que aconteceu no início do século 20. A Gripe tipo S, como seria conhecida dali para a frente, se espalhou por todo o globo, sem exceções – e o efeito combinado de guerra e praga reduziu drasticamente a população mundial.
Foi nesse cenário que nasceu, nos Estados Unidos, George Glenn, um dos artífices do novo mundo que viria enquanto o antigo estava morrendo.
Glenn era um prodígio. Destacando-se tanto quanto atleta quanto gênio da ciência, ele se tornou uma personalidade em escala global. Glenn tinha 16 anos quando a guerra finalmente termina graças a uma intervenção nuclear em Kashmir (uma vasta área na Ásia Central, que, em nossos dias, é dividida entre Índia, Paquistão e China). Ao fim do conflito, nosso mundo já não era, nem de longe, mais o mesmo. As antigas ordens nacionais, que economicamente já estavam ligadas demais aos seus blocos econômicos, haviam deixado de existir em nível político.
Surgem novas e enormes nações, como a Federação do Atlântico, a Eurásia, os Estados Unidos da América do Sul, a Ásia do Leste e tantas outras. E num planeta sem fontes de energia, a reconstrução teria de partir da exploração espacial.
Glenn foi um dos responsáveis pelo passo seguinte dessa exploração, a PLANT (acrônimo de Productive Location Ally on Nexus Technology, ou Local Produtivo Aliado a Tecnologia Nexus). Com a Plant, surgiria um novo conceito em exploração espacial – colônias criadas para pesquisa e produção industrial, mas que se revelariam perfeitas para a recriação de ambientes na-turais, permitindo finalmente aos seres humanos viverem pelo espaço.
No entanto, Glenn deixou outro legado para a humanidade, que daria a face final a essa nova era. Do espaço, no ano 15 da nova contagem que se iniciou tendo como marco zero o final da Guerra de Reconstrução, ele assumiu que, na verdade, havia sido alterado geneticamente. Mais ágil, mais forte, com uma capacidade imensamente maior de aprendizado, distribuiu também, para todas as redes disponíveis de comunicação, a tecnologia usada para esta evolução. Em sua opinião, esse era um presente para a humanidade, e muitos pais começaram a empregar as melhorias congênitas nos seus filhos em gestação. No entanto, boa parte da humanidade começou a se ressentir desse boom de crianças geneticamente evoluídas, que seriam conhecidas como Coordenadores dali em diante. Movimentos conservadores radicais, como a Cosmos Azul, surgiriam, declarando os Coordenadores como uma afronta às leis de Deus e da natureza – e perseguindo de forma violenta tanto aos mesmos quanto os médicos que produzissem alterações genéticas em novas crianças. Só restariam aos Coordenadores – agora com medo e desconfiança dos humanos aos quais eles passariam a se referir pejorativamente como Naturais – fugir para as PLANT. Perseguidos pelos Terrestres, eles se declarariam como uma nação e criariam uma milícia voluntária de autodefesa, que viria a se chamar Z.A.F.T. – Zodiac Alliance of Freedom Treaty (o Zodíaco do título se refere a um dos asteróides onde se iniciou a produção de colônias espaciais).
De resto, era só dar tempo ao tempo. Cedo ou tarde a guerra iria explodir. E no final, ela acabou causando tragédias dos dois lados. ➤


NeoTOKYO

Mecha! Mecha! **MECHA!**

Não há sentido em falar de Gundam Seed sem falar dos mechas da série. Eles são parte da diversão. São tão astros quanto os personagens. São icônicos, voam, batem, atiram, explodem coisas, assobiam e chupam cana. Assim, sem mais delongas, vamos a eles, lembrando que esses não são os únicos mechas da série — isto é, apenas um introdutório, não uma enciclopédia. E listar os mechas da série poderia ocupar a revista inteira...

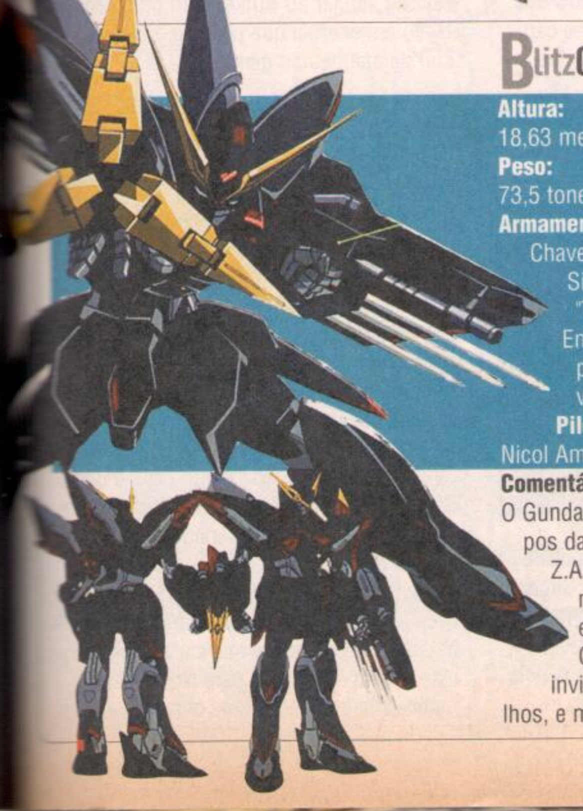


AegisGundam

Altura:
18,86 metros
Peso:
79,6 toneladas
Armamento:
75 mm automático multitambor CIWS "Igelstellung" x 2
Sabre de Energia x 4
Rifle de disparos de Alta Energia 60 mm
Canhão multifase de Energia "Scylla" 580 mm (com armadura)
Piloto:
Athrun Zala

Comentários:
O Gundam Aegis é um dos quatro protótipos da Aliança Terrestre capturados pela Z.A.F.T. Seu frame da série X-300 permite a ele transformar-se numa Mobile Armor com garras (Mobile Armors são robôs gigantes que servem como veículo de combate, sendo o seu design pensado para produzir máxima efetividade a um custo mínimo), que pode aprisionar naves inimigas e mobile suits, e então destruí-las com armas periféricas de energia. O Aegis é igualmente formidável em sua forma de mobile suit, que carrega um rifle de energia e um estudo com proteção antidisparos de energia. Como seu nome sugere, o Aegis serve como uma unidade de comando, estando de vigília enquanto os demais entram em batalha.

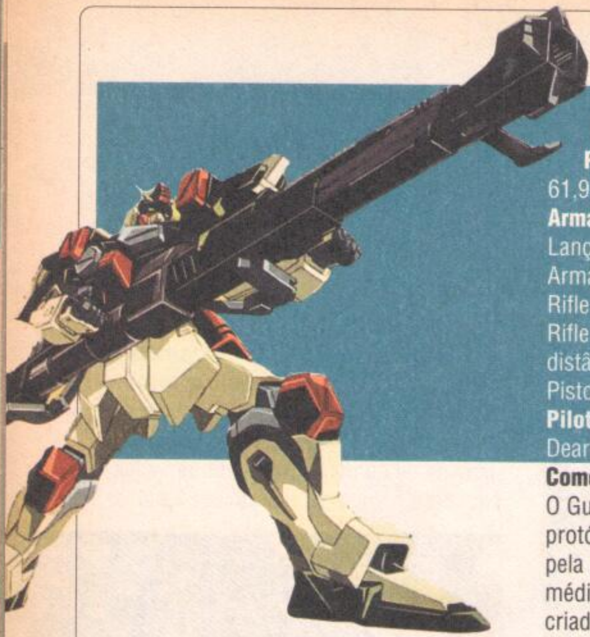
Nem só de mechas vive a série, os personagens cativantes são um dos segredos para tanto sucesso.



BlitzGundam

Altura:
18,63 metros
Peso:
73,5 toneladas
Armamento:
Chave perfuradora "Gleipnir"
Sistema ofensivo de escudo "Trikeros" (Rifle de disparos de Alta Energia 50 mm, Sabre de energia, penetrador de energia cinética hiperveloz "Dardo Lanceiro" x 3)
Piloto:
Nicol Amalfi

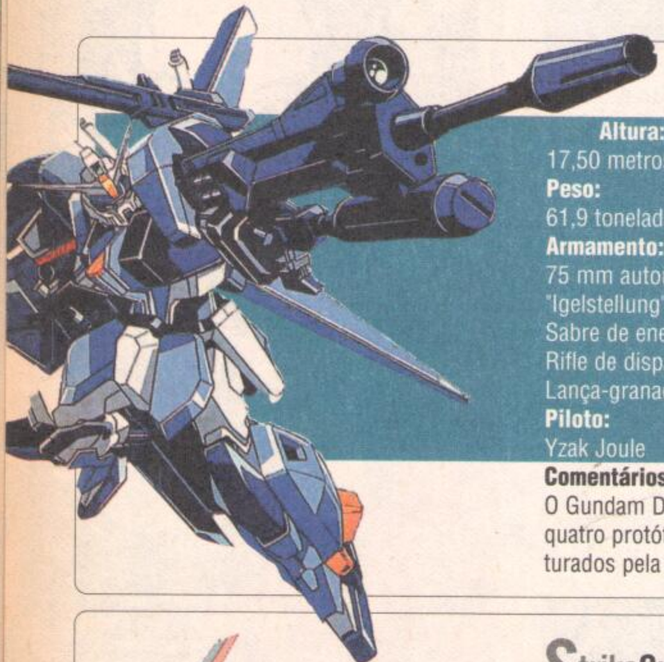
Comentários:
O Gundam Blitz é outro dos quatro protótipos da Aliança Terrestre capturados pela Z.A.F.T. Seu frame da série X-200 permite a ele suportar armas especiais, em particular o Sistema de Miragem Colóide que torna o robô totalmente invisível ao radar, sensores infravermelhos, e mesmo a olho nu. Usando suas capacidades furtivas para infiltrar-se em território inimigo, o Blitz pode, então, efetuar ataques surpresas com sua garra imobilizadora propelida a foguetes, e utilizar as várias armas construídas dentro do Sistema Trikeros de escudo. ➤



BusterGundam:

Altura:
18,86 metros
Peso:
61,9 toneladas
Armamento:
Lança-Mísseis 220 mm x 2
Arma Lançadora 350 mm
Rifle de disparos de Alta Energia 94 mm
Rifle "Sniper" – hiperimpulso de longa distância
Pistola antiarmadura
Piloto:
Dearka Elsman
Comentários:

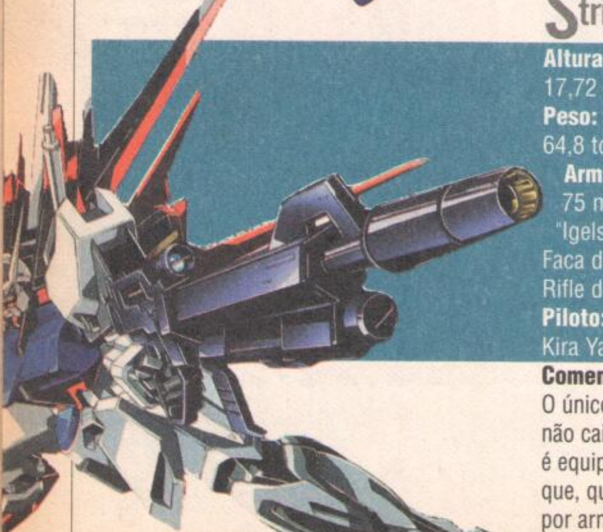
O Gundam Buster é mais um dos quatro protótipos da Aliança Terrestre capturados pela Z.A.F.T. Designado para ataques de média e de longa distância, esta máquina foi criada para oferecer suporte de retaguarda
para as demais unidades, e bomb
naves e bases inimigas à longa di
O rifle de disparos de alta energia
arma lançadora podem ser combi
para formar um rifle "sniper" de lo
tância ou uma arma de defesa nos
de uma pistola, e os lança-mísseis
ombros podem ser utilizados para
bardear inimigos à queima-roupa.



DuelGundam:

Altura:
17,50 metros
Peso:
61,9 toneladas
Armamento:
75 mm automática multitambor CIWS "Igelstellung" x 2
Sabre de energia x 2
Rifle de disparos de Alta Energia 57 mm
Lança-granadas 175 mm
Piloto:
Yzak Joule
Comentários:

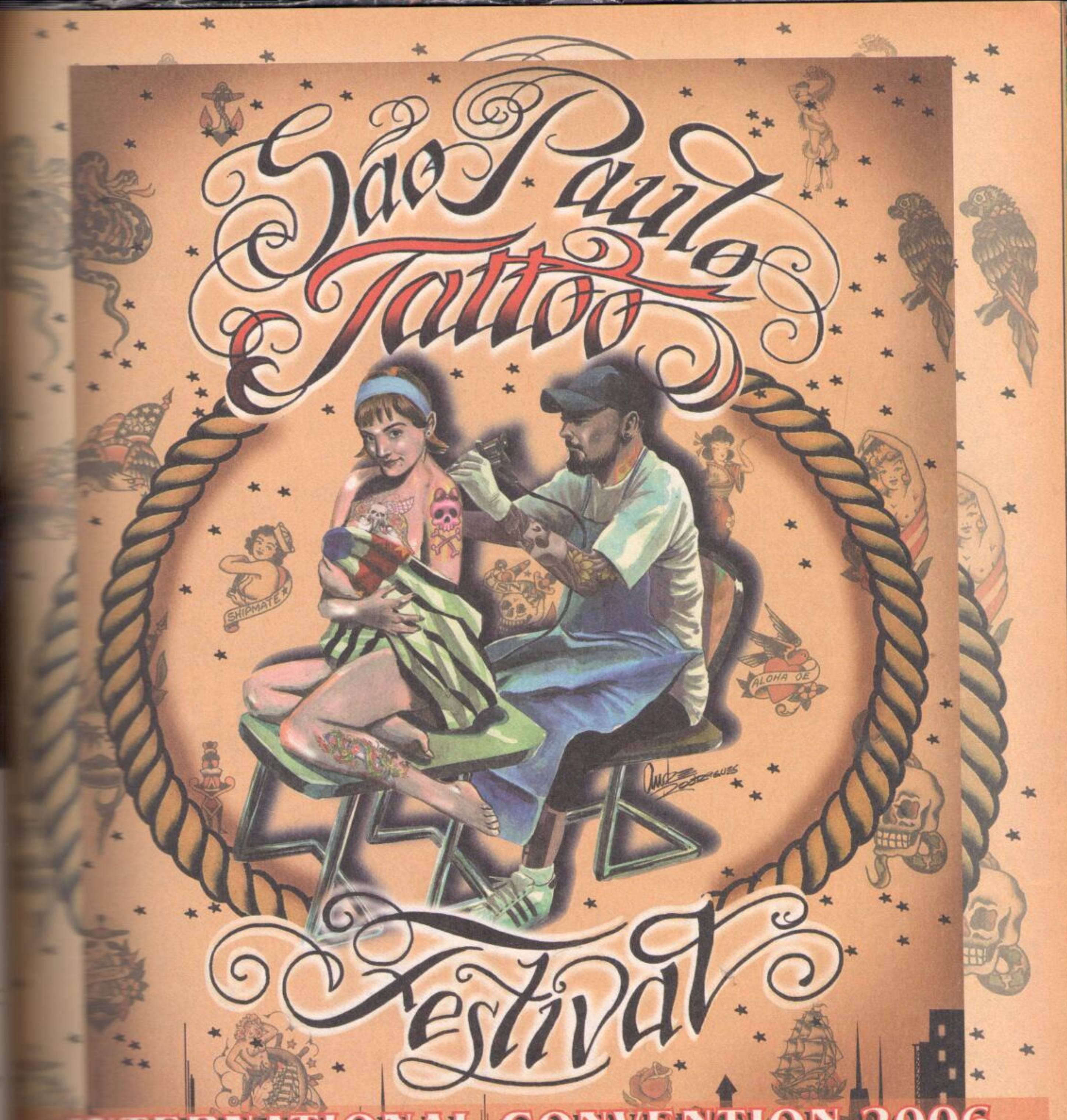
O Gundam Duel é – claro – mais outro dos quatro protótipos da Aliança Terrestre capturados pela Z.A.F.T. O mix ortodoxo das
unidades Gundam, essa máquina c
propósitos generalizados serviu co
uma base de desenvolvimento para
mais especializados Buster e Strike
Duel é equipado com um rifle de e
dois sabres de energia, e carrega u
escudo similar ao Strike, com uma
teção antienergia que protege o m
suit de ataques do gênero.



StrikeGundam:

Altura:
17,72 metros
Peso:
64,8 toneladas
Armamento:
75 mm automática multitambor CIWS "Igelstellung" x 2
Faca de Assalto "Armor Schneider" x 2
Rifle de disparos de Alta Energia 57 mm
Piloto:
Kira Yamato
Comentários:

O único dos cinco protótipos de Heliópolis a não cair nas mãos da Z.A.F.T. O Strike Gundam é equipado com a Armadura Phase Shift – que, quando ativa, nulifica todos os ataques por armas físicas, incluindo lâminas, projéteis e explosivos convencionais. Entretanto, o
Phase Shift não tem efeito contra di
de energia ou laser. Então, a maior p
dos Gundams carrega também escu
tratados com proteção antienergétic
causa do fato da Phase Shift consum
grandes quantidades de energia, ela
pode ser usada por longos períodos
drenar a energia da bateria do mobil
No entanto, o fato é que todos os Gu
têm o mesmo recurso. O Strike tamb
carrega um escudo com proteção
antienergética. Fica a pergunta: qual
rencial do Strike então? Bem, o fato
Strike é, de longe, o mais adaptável,
nando adequado a uma variedade de
ações de combate através do encaix
diferentes Pacotes Striker, e uma vez
cada um desses módulos também c
baterias reserva de energia em ativid
elas podem ser usadas para recarreg
mobile suit em meio a uma batalha.


São Paulo
Tattoo
Festival
SHIPMATE
ALOHA OE
USN

INTERNATIONAL CONVENTION 2006
10,11 e 12 DE MARÇO
Ferrovia Exposições & Eventos

Rua Dr. Almeida Lima, 1290 - Mooca - SP - Metrô Bresser
Travessa da Radial Leste

Realização e Organização:
Polaco Tattoo Shop • (11) 3222•8049 / 3362•2962
Site: www.polacotattoo.com.br • E-mail: polacotattoo@uol.com.br

"Vou lhe mostrar Minha REUNIÃO"

No último número, trouxemos a primeira metade de uma matéria completa sobre Advent Children, o famigerado filme do game Final Fantasy VII. Confira agora a seqüência do texto e também um glossário com alguns dos nomes e termos dessa fantástica série.

Por Amaruk S

[Por que você não perdoa a si mesmo?]

O misterioso aliado é Vincent, que explica o geostigma: "Aparentemente, a causa é uma sobrecarga do sistema imunológico. Em nosso corpo, algo flui como Lifestream, lutando contra a invasão de substâncias nocivas, genes de Sephiroth, células de Jenova... chame como quiser." Vincent também conta que os Turks, Tseng e Elena tinham sido levados ali à beira da morte, após terem sido submetidos a uma terrível tortura. Em teoria, diz que fora capaz de salvá-los. Mas Cloud fica confuso. "Você colhe o que planta", reflete Vincent. "Parece que eles estavam com a cabeça de Jenova" — que Cloud deduz ser a tal 'mãe' que os irmãos procuram — "Se desejarem, podem até mesmo recriar Sephiroth".

Ambos são surpreendidos por Marlene. Cloud pede que Vincent leve-a para casa, avisando que irá conversar com Rufus, mas Marlene fica zangada e ralha com ele, que acaba relembrando sua discussão com Tifa, horas antes. Cloud alegara que sua falta de vontade de lutar era o medo de não poder vencer. "Um pecado pode ser perdoado?", ele pergunta a Vincent, que responde: "Eu nunca tentei".

["Nós iremos pará-los"]

Em Midgar, Yazoo e Loz estão prestes a de rubar o monumento em memória à queda do meteoro, erguido pela companhia ShinRa. A população protesta e é dispersa pela aparição de monstros das sombras. E meio à multidão, Tifa encontra Denzel e, a tentar tirá-lo de seu transe, nota que os olhos dele adquiriram uma coloração esverdeada, com pupilas verticais, iguais as de Sephiroth. Num prédio próximo, Rufus pergunta a Kadaj o que este quisera fazer com o fato de obter as células de Jenova o tornaria "normal". A resposta: "Ele voltará. Sephiroth. Eu não o conheço, mas eu o sinto." Rufus zomba daquilo, mas Kadaj não lhe dá atenção. Repete que todos ali terão o mesmo fim, porque se fosse a vontade de sua mãe, ele faria qualquer coisa. "Humph, e o pesadelo renasce, não é?", diz o presidente, ao que outro retruca, "Enquanto os humanos estiverem aqui, todas as mesmas coisas continuarão acontecendo".

Rufus disserta a respeito do Lifestream, argumentando que se é ele quem governa o o dos mundos, indo e vindo no espaço, igual a vida e a morte, se repetindo como um ciclo, é também inevitável que a história se repita. Acrescenta não saber muito sobre Jenova ou Sephiroth, mas, se as mesmas coisas devem continuar acontecendo, é certo que eles, os humanos, obedecerão ao destino da vida e, fazendo isso, irão detê-los de alguma forma. Kadaj questiona se aquela era a desculpa para roubar a mãe deles e se Rufus não se arrependia por isso. "Arrependido? Eu estou... me roendo por dentro, pela expectativa."

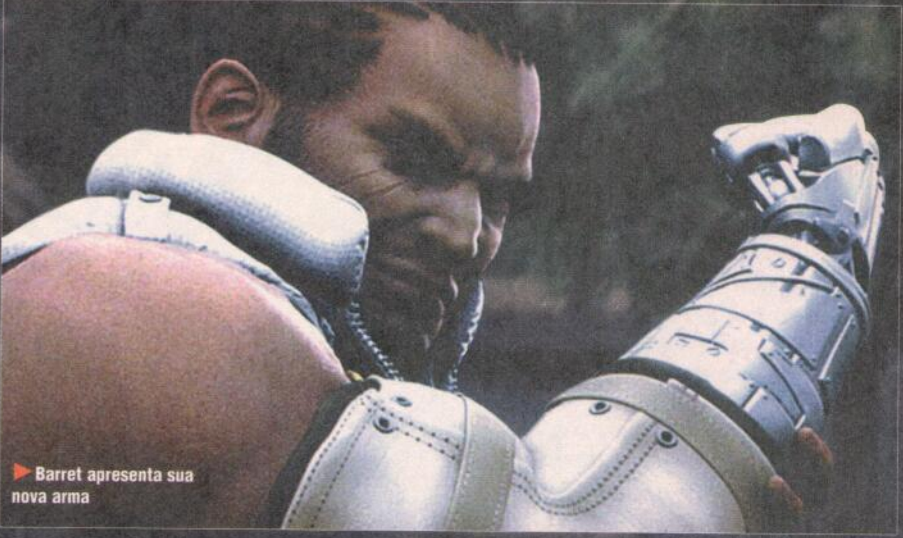
A resposta do presidente é seguida por Kadaj, avisando que era a hora de terminar com tudo, então invoca a summon Bahamut, que ataca a cidade e o memorial — onde os irmãos supõem que a Shinra tenha escondido a cabeça de Jenova.

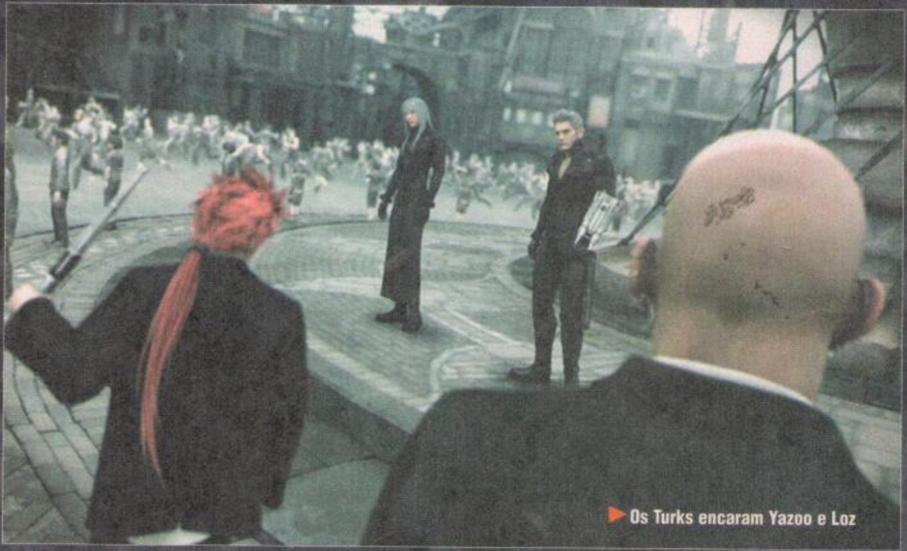
Reno e Rude se assustam perante a imponência do Bahamut e fogem, salvando algumas crianças, seguidos pela explosão do memorial após uma rajada de energia lançada pelo enorme dragão. Tão logo tudo se acalma, começa a luta dos Turks contra Yazoo e Loz. Juntos, os quatro protagonizam a seqüência de ação mais hilária de todo filme, com direito a cenas de Reno subindo por uma parede no melhor estilo "Homem-Aranha" e de uma enorme placa caindo em cima da cabeça de Rude.

["São todos amigos"]

ementes, o Bahamut não encontra nada no memorial, ao mesmo instante que Denzel desperta e, ao encontrar Tifa caída ao seu lado (que o protegera da explosão), o menino se enfurece e, num arroubo de coragem (e burrice), parte para cima do enorme dragão.

Felizmente, Barret Wallace chega e poupa o garoto da morte certa, aproveitando para exibir sua nova e melhorada arma. Na seqüência, surge Red XIII (Nanaki), que traz Cait Sith em suas costas. Os três não pensam duas vezes para atacar, com direito ao Sled Fang, um dos limits breaks do leão/tigre de Cosmo Canyon. Dos céus, vem a ajuda extra de um enorme shuriken lançado por Yuffie Kisaragi, que cai, literalmente, de pára-quedas no meio da batalha. "Quem está usando minhas materias?", ela pergunta à Tifa Lockhart, que responde com um sorriso: "Os caras maus, é claro". Soltando um palavrão, a ninja corre em direção à batalha.


▶ Barret apresenta sua nova arma

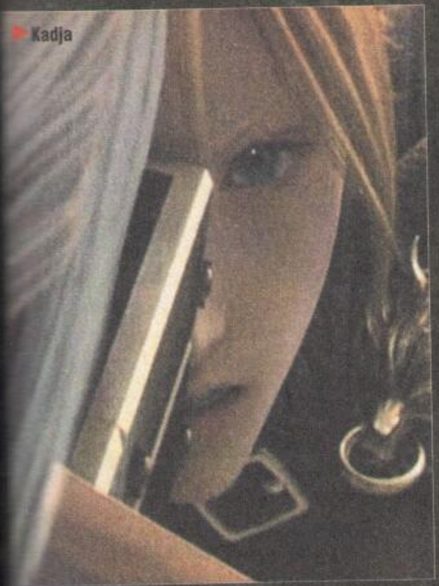

▶ Os Turks encaram Yazoo e Loz

Denzel e Tifa são surpreendidos por alguns monstros e são salvos por um vulto vestido de azul e empunhando uma grande lança. Ele é Cid Highwind, que ergue uma das mãos para o céu, apresentando-lhes a nova versão de sua aeronave, seguido por Vincent Valentine. O último a chegar é Cloud Strife, avisando que Marlene estava a salvo. Denzel resolve se juntar à garota, enquanto o casal acelera rumo à batalha. Bahamut é um adversário à altura de seus oito oponentes, todos certamente no level 99, uma vez que eles não correm, mas sim voam. Saltando, atirando, usando lanças e espadas nem mesmo uma summon parece ser páreo para todos eles. Ou seria?

["Mãe!"]

"Não é divertido, chefe? O que eu deveria invocar agora?", pergunta Kadaj, afoito com o desenrolar da batalha. Rufus não responde, simplesmente se levanta da cadeira de rodas, puxando o lençol que o cobrira durante toda a película. Uma vez que todos sabemos quem ele é, a cena em si não deveria causar surpresa a ninguém, mas Kadaj arregala os olhos, pois nas mãos do presidente há uma pequena caixa de metal selada. "Mãe?", Kadaj custa acreditar que aquilo que procurara estava ali o tempo todo. "Descubra, você mesmo, seu carente de amor materno", diz Rufus antes de jogar a caixa 13 andares abaixo. Furioso, Kadaj prepara uma rajada de energia para atirar...

Enquanto isso, Cloud está prestes a dar o golpe final em Bahamut. O problema é alcançá-lo. Pela ordem, Barret, Cid, Red XIII e Cait, Yuffie, Vincent, Tifa ajudam Cloud a ser impulsionado pelos ares, num ataque combinado para vencer a distância até o alvo. Mas ele é surpreendido por uma gigan-



Kadja

O vilão e sua fiel Masamune

Na aeronave, Yuffie e Barret querem partir para a briga, mas Vincent acha melhor deixá-los em paz, explicando que Kadaj é um espírito de Sephiroth, agindo como uma espécie de larva. A batalha entre os dois continua, deixando Kadaj em desvantagem tão logo ele perde a espada. Cloud lhe dá um golpe mais forte, rompendo a tampa da caixa, que cai. Kadaj salta na direção dela, pondo a mão dentro e tirando algo de lá. Ensandecido, ele olha na direção de Cloud e sorri, proferindo a frase que todos temiam ouvir.

["Vou lhe mostrar minha reunião"]

Então, no exato momento em que Cloud atinge Kadaj, uma espécie de campo de poeira se forma e o loiro se vê, cara a cara, com seu pior pesadelo.

"Há quanto tempo, Cloud".

Os mesmos olhos verdes de pupilas verticais, a voz cruel e desprovida de sentimentos, os cabelos longos e prateados. Sephiroth, o próprio Sephiroth, empunhando sua fiel massamune faz com que Cloud voe pelos céus num só golpe, tamanha sua surpresa. Ele sequer parece ser capaz de se defender.

Ao fundo, a canção One Winged Angel, numa versão mais pesada e com uma letra alterada, serve como pano de fundo para uma batalha que aparentemente não terminara dois anos atrás. "O espírito dos mortos que portavam o geostigma, tal como o Lifestream, guiam o fluxo dos mundos. Finalmente ele afeta o Planeta... o que eu espero, Cloud, é usar este Planeta para navegar como um barco na escuridão do espaço. Como minha mãe fez um dia. Um dia descobriremos um mundo novo. Nós vamos criar nosso brilhante futuro num novo solo".

O vilão e sua fiel Masamune

A idéia é, no mínimo, insana, mas ainda assim Cloud reúne coragem e pergunta: "E o que acontecerá a este Planeta?" Ao que Sephiroth responde: "Quem sabe? Depende de você, eu acho". E a luta continua. Os céus escurecem e as espadas são as únicas fontes de luz na penumbra, cada vez que se cruzam e se anulam. "Eu pensei no que te dar como presente", provoca Sephiroth, "que tal eu lhe dar desespero?" então, sem mais nem menos, ele derruba a metade de um prédio em cima da cabeça de Cloud.

"Ajoelhe-se e deixe-me contemplá-lo, implorando perdão", diz enquanto a chuva de escombros desaba sobre o ex-soldier, que corta os blocos para não ser atingido. As espadas se cruzam e logo ambos se vêem sobre o topo dos destroços. Sephiroth enfia a massamune no ombro do loiro, num golpe muito similar àquele dado dentro de um certo reator em Nibelheim, sete anos antes. Cloud parece notar a ironia do destino. "O que é mais importante para você? Você me daria o prazer de tirá-la de você?", Sephiroth pergunta.

E eis que tomado por lembranças de Aerith, Zack, Tifa, Marlene e Denzel, Cloud puxa a massamune de sua própria carne, enterrando a lâmina na parede atrás de si e ataca usando suas espadas. Cinco delas se soltam da sexta, que permanece em suas mãos, formando um círculo ao redor de Sephiroth. Uma série de golpes, terminados por um mergulho rasgante, mostram que pelas mãos de Omnislash — o ultimate limit break de Cloud — Sephiroth encontrou a derrota uma vez mais.

"Fique lá por mim, preso nas minhas memórias". A voz de Cloud é firme e, ao mesmo tempo em que a canção se encerra, lá no alto, como um estranho anjo da guarda, Sephiroth o encara. Uma asa negra, apenas uma de um par de asas, brotando de suas costas. E, em tom de ameaça, ele diz "Eu não serei apenas uma memória", para daí se cobrir com a gigantesca asa e desaparecer, deixando em seu lugar apenas um muito debilitado Kadaj.➤

tesca rajada de energia lançada pela summon, que o teria jogado de volta, não fosse por mais uma "mão amiga", usando uma pulseira dourada que aparece em meio ao golpe para lhe dar o último impulso e assim rasgar Bahamut de cima a baixo.

De volta, o golpe de Kadaj só consegue mesmo arrancar a bandagem que cobria o rosto de Rufus, que despenca atrás da caixa e puxa uma arma. Kadaj também se lança atrás da cabeça de Jenova e, ainda no ar, Rufus atira, tentando acertar a caixa, e quando um dos disparos acerta de raspão, um líquido esverdeado escorre dela. E agora? Rufus irá simplesmente colidir com o asfalto em altíssima velocidade? Seria esse o heróico fim do presidente Shinra? Não mesmo. Plenamente recuperados surgem Tseng e Elena, e usando armas equipadas com redes, aparam a queda de seu chefe, ao mesmo tempo em que Kadaj alcança o chão, com a caixa em mãos. Reno e Rude, que ainda lutavam contra Yazoo e Loz, agora se vêem perante os três irmãos — mas o som de outra moto se aproximando, porém, indica que o problema não é mais deles, e sim de Cloud.

Pela auto-estrada as quatro motos retomam uma corrida similar à outra de dois anos atrás, quando Cloud fugia da torre da ShinRa, lutando por sua liberdade. Mas, agora, o caçador é ele, e o prêmio não poderia ser mais duvidoso: a cabeça de Jenova.

["Eu sou apenas uma marionete"]

A perseguição é irreal. Nem os personagens ou suas motocicletas obedecem qualquer lei física. Gravidade não existe, e eles quase voam, rodopiando suas máquinas sobre o asfalto. Dentro de um túnel, acontece uma das cenas mais absurdas já vivenciadas em qualquer seqüência de ação anteriormente: Loz usa suas pernas e joga a própria moto EM CIMA de Cloud, que, com sua espada, a CORTA AO MEIO e sai plenamente ileso, enquanto Loz consegue sentar na garupa de Yazoo e AINDA continuar lutando.

Não muito longe dali, porém, Rude e Reno querem terminar a luta com os dois irmãos. "Isso é potente?", pergunta o ruivo, segurando uma bomba nas mãos. "Não sei o quanto é potente, mas com certeza vai ser bonito". Cloud passa tranqüilo pela armadilha feita pelos Turks, mas Yazoo e Loz não têm a mesma sorte. A explosão realmente é bonita.

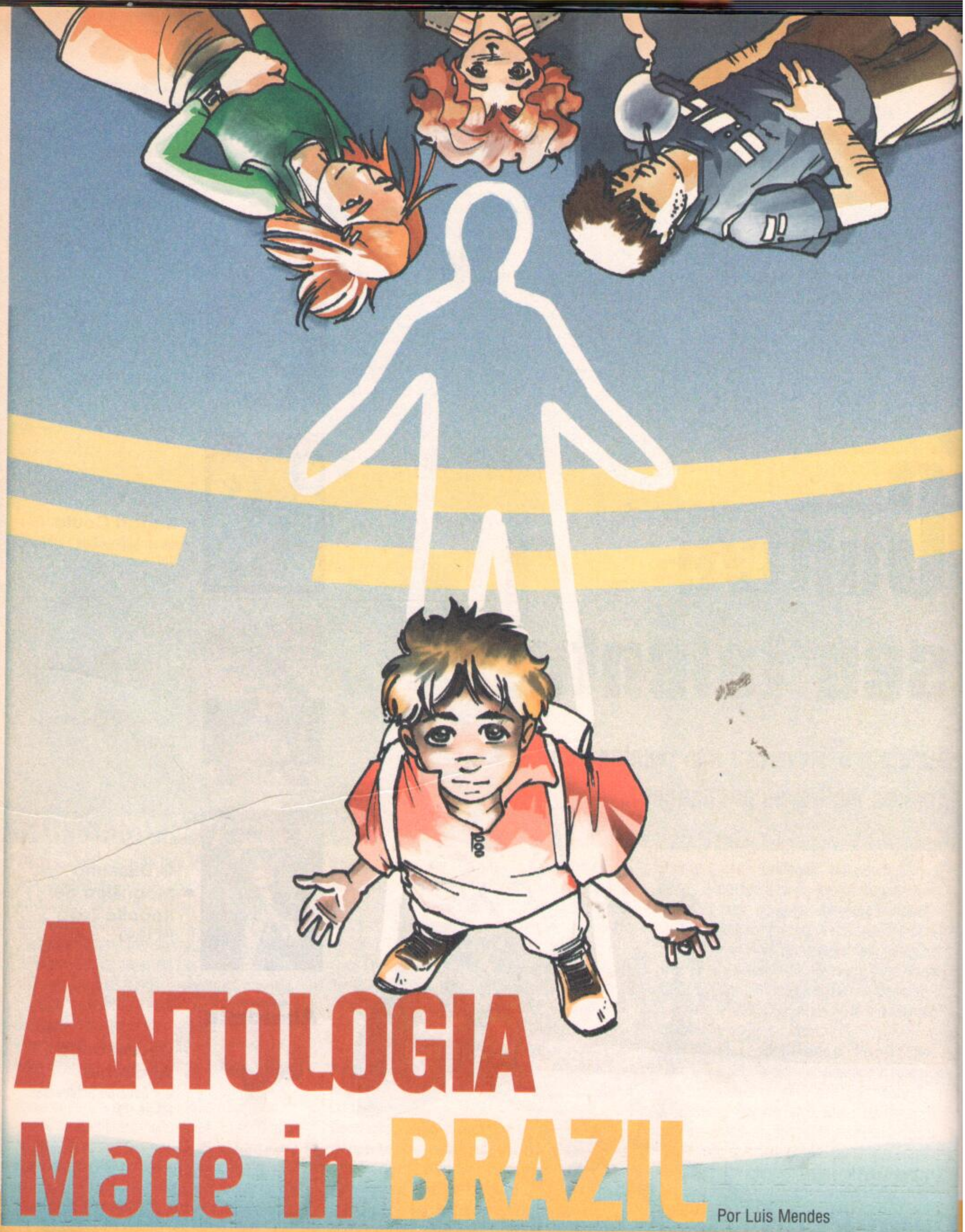
Começa uma batalha sobre duas rodas entre Cloud e Kadaj, que brandem suas espadas, rodeando as ruínas da velha Midgar. Kadaj alcança a velha igreja de Aerith, mirando a

Bahamut sobrevoando os céus da cidade

Rufus, em seu momento "Matrix"

caixa selada e danificada com um ar de adoração que só mesmo um filho poderia expressar. Ele grita e chora, mas não há tempo para desperdiçar em sua autocomiseração. Cloud aparece e nenhum deles parece estar preocupado em manter de pé o pouco que sobrara da igreja. Kadaj ainda tem as materias de Cloud e não se importa de utilizá-las contra ele, que fica seriamente machucado sem poder reagir quando Kadaj se prepara para desferir o golpe final. Mas no lugar onde antes estavam flores, um pequeno lago começa a nascer e então surge uma coluna d'água, que culmina na explosão de uma 'chuva curativa', devolve do as forças a Cloud e, de quebra, curand seu geostigma. Trata-se do ultimate limite break de Aerith, o Great Gospel. "Vamos, Cloud!", sussurra a voz da última descendente dos Cetras.

Com seu HP devidamente recarregado, Cloud encurrala Kadaj em meio aos esco bros, que diz que no final ele (Kadaj) não passava de uma marionete "Assim como... o velho você!", acusa antes de lançar out magia em Cloud, bastante similar a "Matra Magic".



ANTOLOGIA Made in BRAZIL

Por Luis Mendes

Dando seqüência à matéria da edição anterior, explicando como funcionam as antologias nos quadrinhos, vamos agora apresentar o projeto nacional Ação Total!

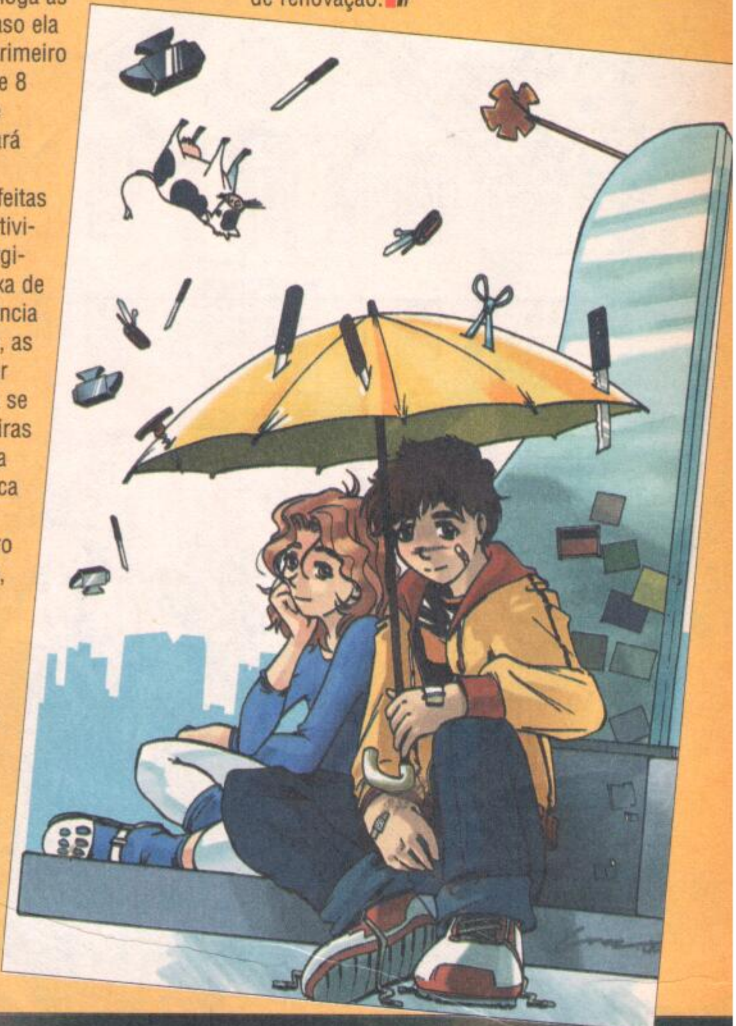
Há soluções interessantes por todos os cantos. A internet mudou e muito o paradigma de divulgação em qualquer mídia. E é nela que irão surgir as mudanças que sacudirão a face do mercado de quadrinhos ao longo dos próximos anos.

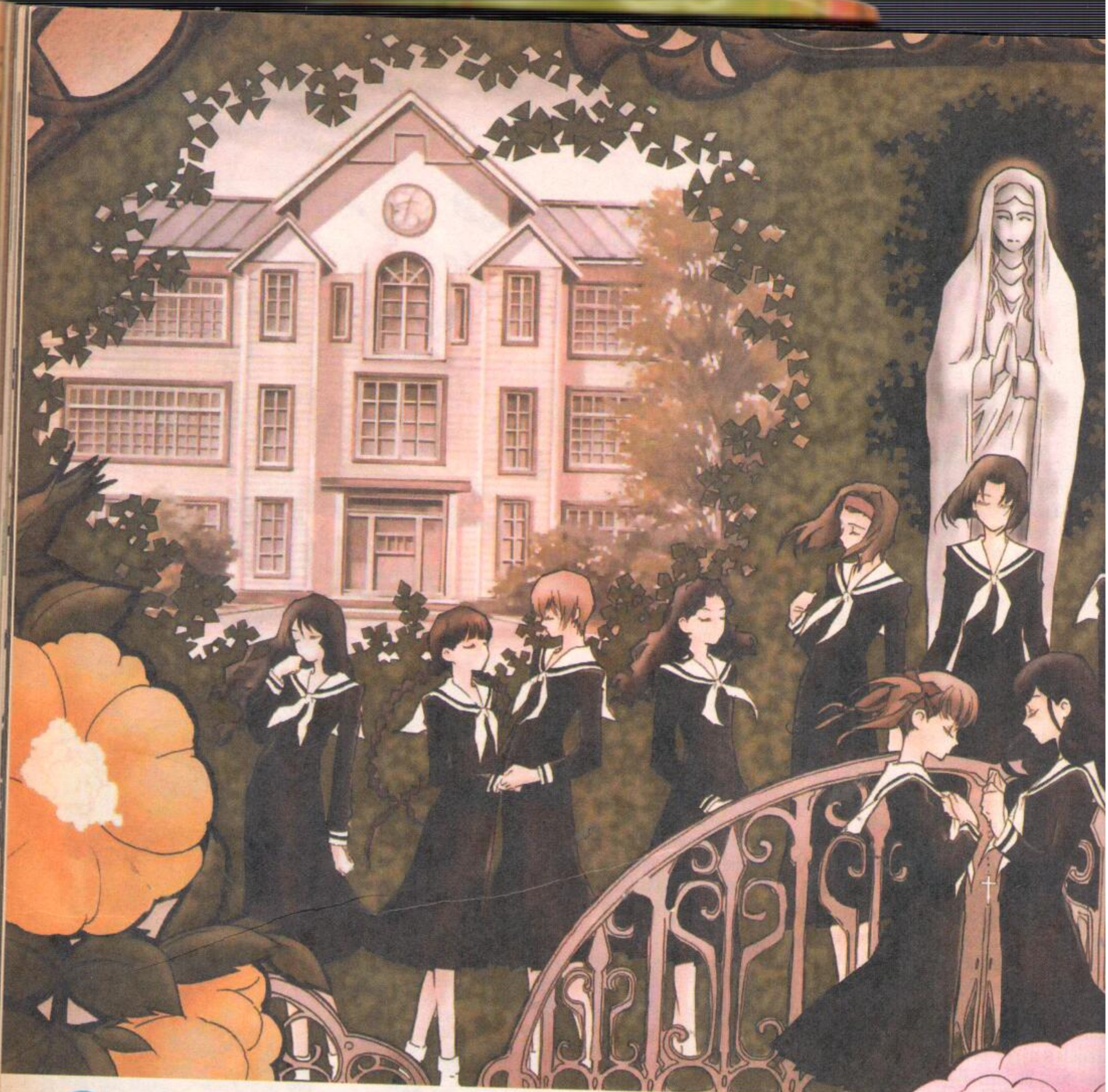
A Seven Seas (www.gomanga.com) é uma editora americana especializada em produzir mangás locais, embora publique material japonês como Boogiepop Phantom (cujo animê já foi exibido pela antiga Locomotion, agora Animax). Um dos seus produtos "da casa" mais interessantes é o shoujo Unearthly, que começa como um romance escolar típico e se revela uma história de ficção científica. Com uma excelente arte, a série foi lançada on-line e antes da conclusão do primeiro volume na sua webpage, o material já estava disponível nas livrarias e havia sido resenhado na Newtype americana, com boas críticas. A série chegará às livrarias já com um público formado. E, no fundo, é para isso que uma antologia serve: formar um público comprador para o material que chegar às lojas.

De modo análogo, o site Anime Pró (www.animepro.com.br), recentemente, inaugurou o projeto Ação Total. Anunciando-se abertamente como uma antologia on-line, o objetivo do site é justamente adotar a metodologia criada por revistas como a Shonen Jump para sintonizar os quadrinhos ali lançados com seu público – baseando-se em enquetes e apostando em um padrão médio de qualidade profissional. Em um primeiro momento, são publicadas histórias fechadas de 45 páginas que funcionam como um primeiro capítulo. De acordo com a recepção do leitor, elas continuarão como séries regulares de 19 páginas por capítulo ou não terão prosseguimento nenhum.

Segundo a equipe do Anime Pró, a idéia é conseguir a médio prazo uma grade de pelo menos nove títulos: "Ninguém gosta de todas as séries de uma antologia, mas esperamos que cada um dos títulos venha a criar um público de base que vá acompanhá-los quando esses títulos forem devidamente publicados. O Anime Pró tem cerca de sete mil visitantes diários e esse número tem tendência a crescer, ou seja, são mais de sete mil leitores em potencial, interessados em animê e mangá... gente que lê quadrinhos, vê desenhos animados e que, dentro de suas possibilidades, compram merchandising baseados nessas séries. O que queremos é, dentro do possível, assimilar esse processo de contato de relação entre consumidor e produção, e investir na qualidade do material que for ao ar. Serão as críticas dos leitores que ditarão os rumos que nossas séries seguirão, se uma história deve permanecer ou ser removida para dar lugar a uma nova."

A equipe não está brincando. Cada história é submetida a uma votação e aos comentários do leitor, numa forma de emular o sistema de enquetes das antologias japonesas, pesadamente influenciadas pela vontade do público – de forma análoga às nossas tele-novelas. Caso ela seja aprovada, o seu "primeiro volume" durará cerca de 8 capítulos. Durante esse tempo, a série continuará sendo publicada. Periodicamente, serão feitas enquetes sobre a receptividade ao material. O surgimento de uma grade fixa de títulos é uma conseqüência natural – cedo ou tarde, as séries precisarão acabar para que a grade possa se renovar. As duas primeiras séries, Expresso! – uma aventura retrotecnológica encabeçada por um jovem inventor brasileiro que viajará pelo mundo, e Horizonte – fantasia urbana sobre um adolescente que tem a estranha maldição de atrair desastres, já passaram pela aprovação inicial dos leitores. Outras séries virão. Se esse é o embrião de uma futura antologia como nos moldes da Jump no Brasil, isso dependerá da capacidade dessas séries – e das séries posteriores – em angariar leitores. Mas, ao menos, essa é uma promessa de renovação. ■NT





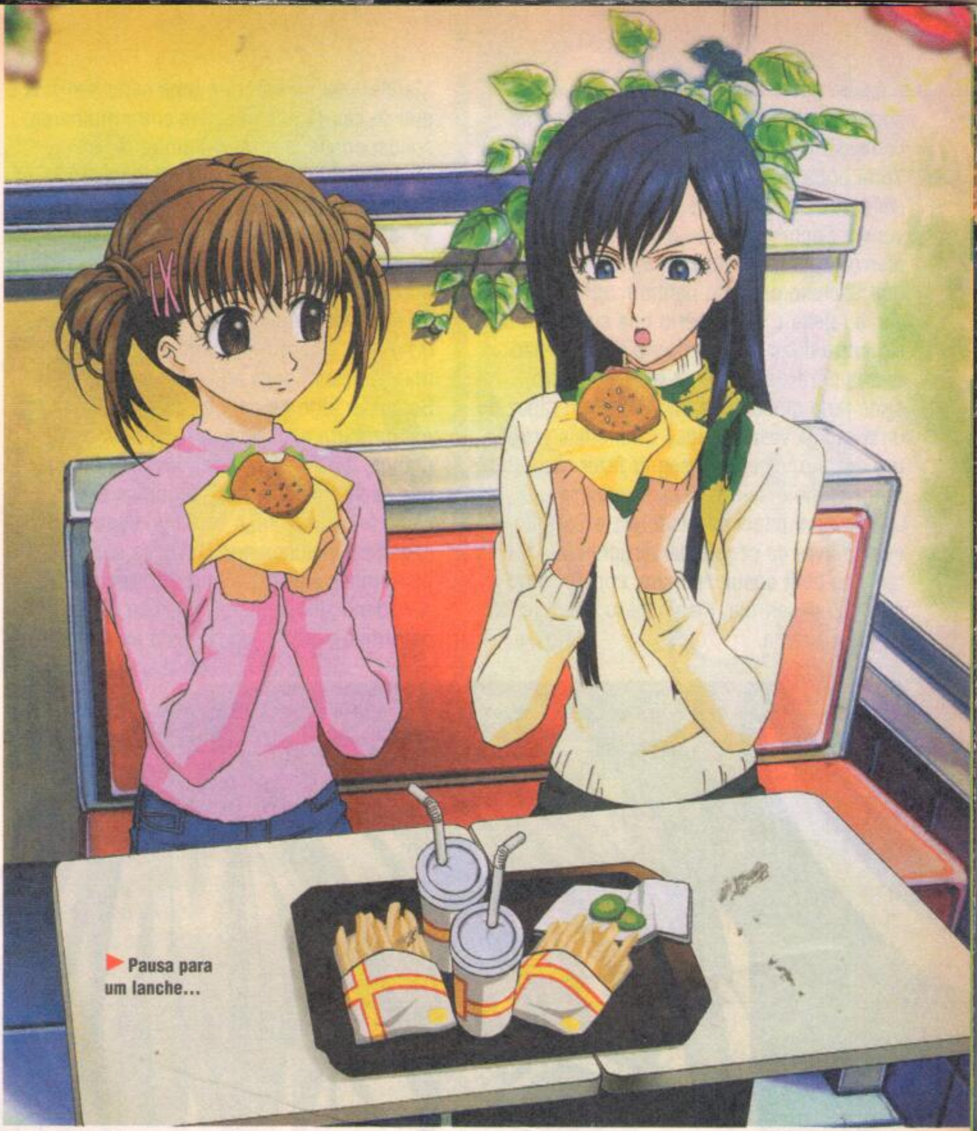
Sob os olhos da
VIRGEM MARIA...

"Maria-sama ga Miteru é uma série sensível e que se centra nas relações entre mulheres: solidariedade, amizade, admiração e, mesmo, amor estão presentes na história."

Por Valéria Fernande

A Lilian Shogakuen (Academia do Lírio) é uma escola católica de elite só para moças. Um ambiente silencioso e disciplinado, onde as moças devem manter o máximo de formalidade, pois a Virgem Maria – uma imensa estátua dentro do Campus – as observa (Maria-sama Ga Miteru). Ameaçador? Nem tanto, pois observar pode significar também "olhar por", "zelar". Então, a Lilian Shogakuen é mais um lugar de proteção, de aconchego, do que um ambiente repressivo. E, às vezes, é referido como jardim das donzelas (Garden of Maidens) e o lírio branco, presente no nome da escola, simboliza a pureza. Alguém se sentiria desconfortável em um jardim? Bem, normalmente, não. É nesse ambiente que boa parte da ação da série tem lugar.

Logo no início, somos apresentadas à protagonista, Yumi Fukuzawa, que acabou de passar nos exames de admissão para o ensino médio. Ela é a nossa típica garota normal, um pouco desastrada e tímida no começo da história. Quando Yumi está passando pela estátua da Virgem, uma aluna do segundo ano, Sachiko Ogasawara, vem em seu encontro e ajeita o laço da gola do seu uniforme, dizendo que ele deve estar corretamente atado, pois "Maria-sama as observa". Yumi fica perplexa, porque Sachiko é uma das alunas mais admiradas da escola e nunca poderia imaginar que ela pudesse lhe dirigir a palavra. Sachiko é outra das personagens fundamentais da história, além de ser das mais ricas alunas. Ocupa um lugar privilegiado, pois faz parte do Yamayurikai.


► Pausa para um lanche...

O Yamayurikai é o conselho de estudantes, presidido por três alunas do terceiro ano: Youko Mizuno, a Rosa Chimensis (Vermelha); Sei Satou, a Rosa Gigantea (Branca); e Eriko Torii, a Rosa Foetida (Amarela). De acordo com a tradição da escola, toda aluna veterana deve escolher uma menos graduada como sua soeur (irmã, em francês), e essa regra também vale para o Yamayurikai. Assim, cada uma das rosas tem a sua soeur, que são as rosas en bouton (em botão). Sachiko é Rosa Chimensis en Bouton, e Rei Hasekura – que tem uma aparência tomboy – é Rosa Gigantea en Bouton. O problema é que Rosa Gigantea subverteu a regra e escolheu como sua Rose en Bouton uma menina do primeiro ano... Shimako, a bishoujo ("menina bonita") da série, rejeitou então o pedido de Sachiko e se tornou Rosa Gigantea en Bouton. Rei não teve nenhum problema em escolher uma petit soeur (irmãzinha), pois Yoshino, sua prima voluntariosa e possessiva, ansiava pelo lugar, mas Sachiko está só e enquanto não conseguir uma petit soeur não tem direito de voto dentro do Yamayurikai. ►

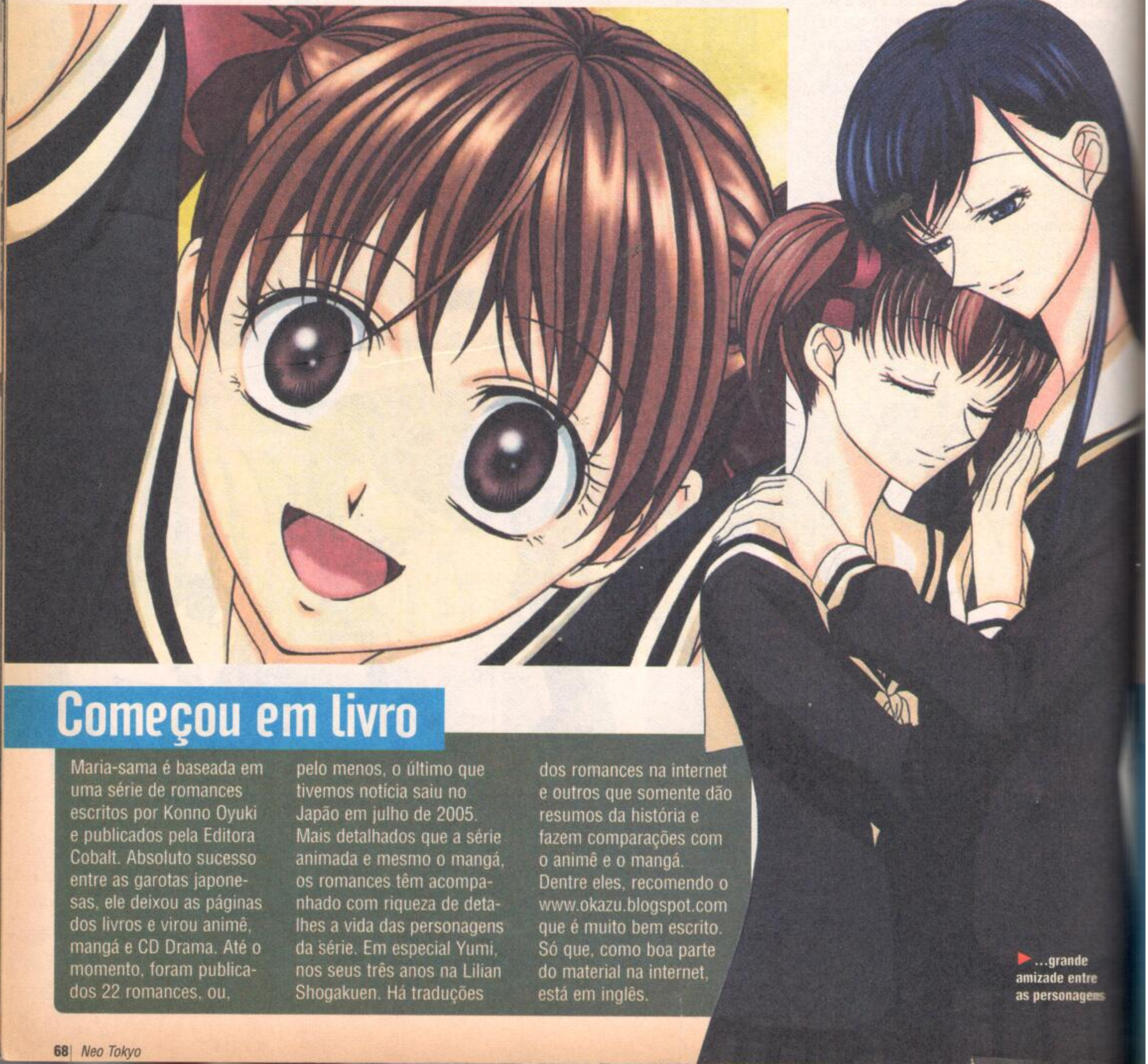
É assim que o caminho de Yumi se cruza com o de Sachiko. Por causa de algumas coincidências, Sachiko passa a acreditar que Yumi pode resolver seu problema, se aceitar ser a sua petit soeur. Só que a menina, que venera Sachiko, sente-se absolutamente aterrorizada pela idéia. Fora isso, acredita que Sachiko não tem nenhum apreço por ela, e rejeita o seu rosário que simboliza o elo entre duas alunas. Como Sachiko não queria participar de uma peça de teatro, onde teria que contracenar com um rapaz de uma escola vizinha, Rosa Chimensis propõe um desafio: se ela conseguir fazer com que Yumi aceite o seu rosário, a menina assumiria o papel de Cinderela e Sachiko estaria livre da peça e da vergonha de não ter uma petit soeur. Não vou contar como a coisa se desenrola, mas é claro que Sachiko vence a aposta.

Maria-sama ga Miteru é uma série sensível e que se centra nas relações entre mulheres: solidariedade, amizade, admiração e mesmo amor estão presentes na história. Quando soube que a série iria estrear, muito se falava que a história seria recheada de situações yuri, isto é, cenas lésbicas, mas o máximo que já apareceu foram insinuações ou situações muito leves. Yuri, aliás, quer dizer lírio e dentro da simbologia dos mangás está ligada ao lesbianismo.

Se quiser algo de conotação sexual explícita, não procure nem na série animada ou no mangá; é no trabalho dos fãs, os doujinshis, que se vai mostrar isso. Algumas brincadeiras são feitas, é verdade, dentro dos especiais inclusos nos DVDs da série. São historinhas animadas curtas, onde as personagens aparecem em formato SD (super deformed). Mas é piada, nada explícito.

Maria-sama Ga Miteru é uma série que pode ser assistida sem receio por qualquer fã de animê que não se importe com uma história que vai se abrindo lenta e delicadamente como um botão de rosa. Ao ver o primeiro episódio, por exemplo, tive a sensação de que seria uma série morna, mas depois percebi que o ritmo era diferente da maioria dos animês. A ênfase está no relacionamento das personagens, e isso vai se construindo com o tempo. Segredos são revelados, amizades são construídas, surgem pequenas rivalidades, mas tudo sempre em um tom bem intimista.

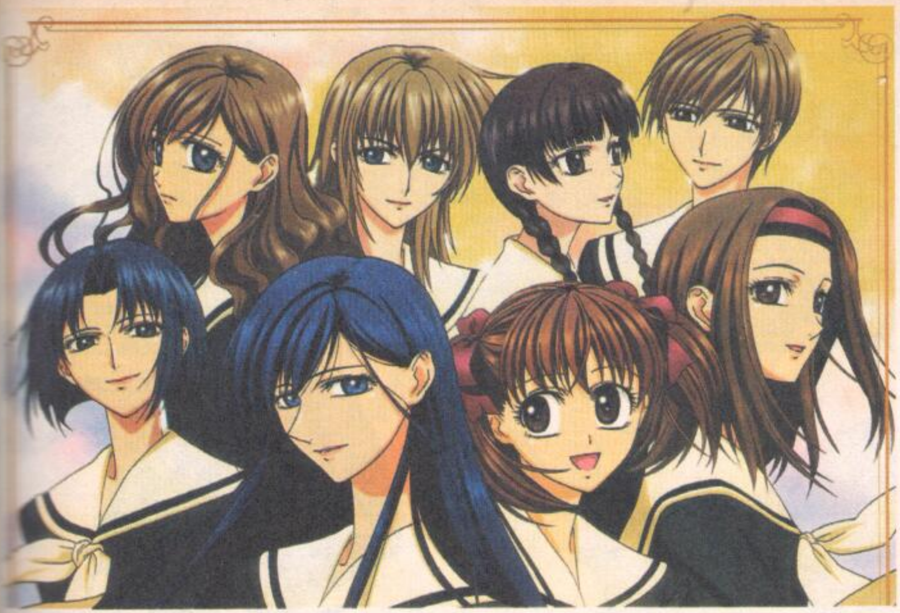
As personagens de Maria-sama são bem interessantes, em especial Rosa Gigantea. Inicialmente, ela me pareceu antipática, afinal, havia roubado a petite soeur de Sachiko e ficava sempre azucrinando Yumi, só que, com o andar dos episódios, ela vai ganhan-



▶ ...grande amizade entre as personagens

Começou em livro

Maria-sama é baseada em uma série de romances escritos por Konno Oyuki e publicados pela Editora Cobalt. Absoluto sucesso entre as garotas japonesas, ele deixou as páginas dos livros e virou animê, mangá e CD Drama. Até o momento, foram publicados 22 romances, ou, pelo menos, o último que tivemos notícia saiu no Japão em julho de 2005. Mais detalhados que a série animada e mesmo o mangá, os romances têm acompanhado com riqueza de detalhes a vida das personagens da série. Em especial Yumi, nos seus três anos na Lilian Shogakuen. Há traduções dos romances na internet e outros que somente dão resumos da história e fazem comparações com o animê e o mangá. Dentre eles, recomendo o www.okazu.blogspot.com que é muito bem escrito. Só que, como boa parte do material na internet, está em inglês.



cores novas conforme a trama se desenvolve. Rosa Chimensis também é uma presença marcante. Mesmo que não apareça muito, sempre é apresentada como madura, sensível e inteligente. É uma das poucas pessoas que conseguem ver Sachiko como ela é. Esta última, aliás, é a típica personagem cool, elegante, bonita, formal, mas possivelmente atormentada. Outra personagem marcante, mesmo que só tenha feito uma participação especial, é Rosa Canina, a moça que queria o lugar de Shimako.

É muito fácil achar imagens de Maria-sama na rede, só que mais de 90% são de doujinshis. Boa parte deles é de bom gosto, alguns bem bonitos, mas é possível encontrar alguma pornografia, também. Como a série, que começou nos livros, fez sucesso, há muitos sites de fãs, verbete na Wikipedia, e muita informação pode ser obtida pela internet. Maria-sama é um animê para quem gosta de shoujo ou simplesmente de uma boa história que não precise de correria ou violência para ser interessante. É uma história feita de pequenos detalhes, questões que podem ser até banais, mas que tornam o dia-a-dia das meninas da Academia Lillian um presente para os fãs.

Um detalhe interessante de Maria-sama é que, ao invés das tradicionais pétalas de sakura, são folhas de ginko que vivem caindo sobre as meninas. Eu adorei a primeira série e cada capítulo era esperado com muita ansiedade. Por que primeira série? Bem, houve uma segunda temporada, também de 13 episódios, dando continuidade aos dramas e alegrias das meninas: Maria-sama Ga Miteru Haru. Haru, em japonês, é primavera. A segunda fase trouxe novas personagens e deixou a vontade de que seja feita uma terceira temporada acompanhando o terceiro ano de Yumi e a narrativa dos romances.

É uma série do tipo que eu adoraria ver saindo aqui no Brasil, mas acredito que esse seja um sonho distante.

O Mangá

O mangá de Maria-sama ga Miteru é publicado na tradicional revista Margaret desde 2003. Até o momento, foram publicados três volumes encadernados. O character design tem por base as ilustrações da própria Konno Oyuki, e o mangá é muito bonito. A arte do quadrinho é feita por Nagasawa Satoru e é muito bonita, mais bonita que a do animê na maioria do tempo. A única personagem que parece mais simpática no animê é Rei, Rosa Gigantea en Bouton, que, no seu físico, é muito parecida com a Haruka de Sailor Moon. Além da arte, o mangá se destaca por ser mais detalhista que o animê, mantendo uma maior fidelidade em relação aos romances originais. Algumas cenas e diálogos foram eliminados no animê, então, mesmo que não seja a intenção, algo das personagens se perde. Claro, isso se você não leu os romances, coisa que praticamente somente os japoneses puderam fazer. ➤

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
Na loja virtual da Comix você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!
COMIX
CONRAD EDITORA
PANINI COMICS
MYTHOS EDITORA
animangá
OPERA GRAPHICA EDITORA
EDITORA escala
www.comix.com.br

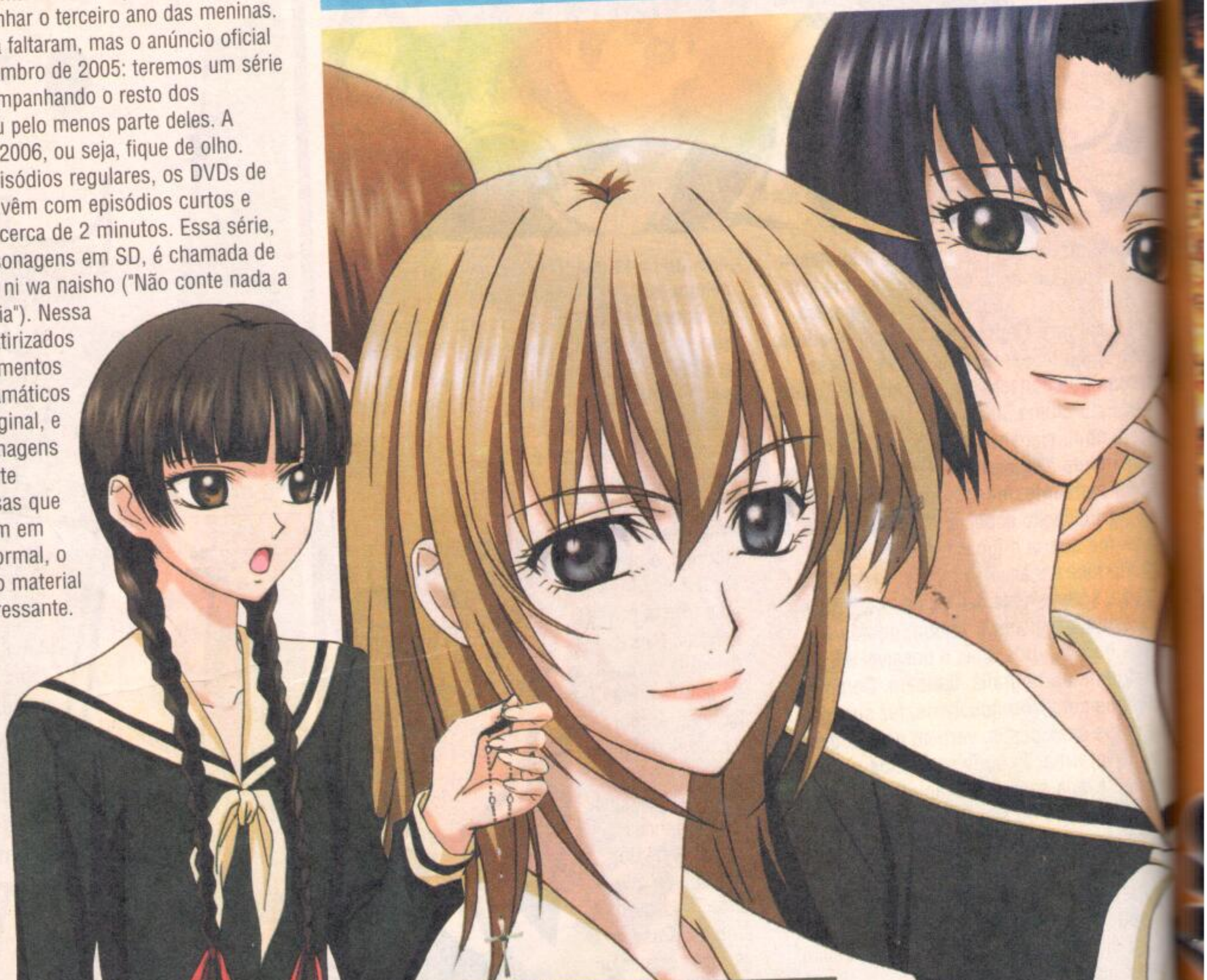
TRÊS SÉRIES ANIMADAS

Na esteira do sucesso dos romances e do mangá, em 2004 estreou a primeira temporada animada. A previsão inicial era de que fossem feitas duas temporadas de 13 episódios. Assim, a primeira temporada, contou o primeiro ano de Yumi na Lilian Shogakuen, e o segundo ano, chamado Maria-sama ga Miteru Haru, o segundo.

Com tanto sucesso, os fãs ficaram na esperança de que mais uma temporada fosse feita, para acompanhar o terceiro ano das meninas. Boatos nunca faltaram, mas o anúncio oficial veio em novembro de 2005: teremos um série de OVAs acompanhando o resto dos romances, ou pelo menos parte deles. A estréia é em 2006, ou seja, fique de olho. Além dos episódios regulares, os DVDs de Maria-sama vêm com episódios curtos e cômicos de cerca de 2 minutos. Essa série, com as personagens em SD, é chamada de Maria-sama ni wa naisho ("Não conte nada a Virgem Maria"). Nessa série são satirizados os acontecimentos sérios e dramáticos da série original, e lá as personagens normalmente soltam coisas que não falariam em situação normal, o que torna o material muito interessante.

Inspirada em uma escola real

De acordo com a Wikipedia, a Lilian Shogakuen foi inspirada em uma escola real, a Musashino Joshi-Gakuen (Escola Feminina Musashino). Essa escola real é particular como a das meninas da série, mas não é uma escola religiosa. Aliás, a Lilian Shogakuen é uma escola católica muito mais porque isso está ligado a toda uma sorte de símbolos românticos que marcam a produção feminina no Japão, não porque o Catolicismo ou qualquer vertente cristã seja particularmente forte no país. Assim, as alunas da Lilian Shogakuen não são necessariamente católicas; a maioria, aliás, não é, o que não as impede de terem devoção pela Virgem Maria ou utilizarem símbolos católicos, como o rosário.



YOSHIYA NOBUKO

A grande pioneira na criação de histórias centradas nos relacionamentos de amizade entre mulheres foi Yoshiya Nobuko (1896-1973), autora das chamadas Hana Monogatari (Lendas das Flores). Seus contos e romances – feitos muito antes do boom dos mangás – geralmente mostravam meninas adolescentes, estudando em colégios internos femininos nos moldes ocidentais. Seus relacionamentos afetivos (não necessariamente sexuais), eram o centro da narrativa, sempre intimista, assim como o processo árduo que era se tornar mulher no Japão da primeira metade do século. Parte da estética shoujo, assim como sua narrativa, estava nascendo aí, pelas mãos das mulheres.

SITES

Página Oficial da série: www.gokigenyou.com/
Escola Feminina Musashino: www.mj-net.ed.jp/
Yoshiya Nobuko Artigo: www.yuricon.org/shrine.

Detone todos os seus games favoritos!

Gamers PRÓ
4 SUPER DETONADOS!
MARVEL NEMESIS
+ DE 140 JOGOS
X-MEN
VENÇA AGORA: TRAPAÇAS PARA 22 LANÇAMENTOS

RCD-GPD47 • R$ 9,90

-GPD42 • R$ 9,90

RCD-GPD43 • R$ 9,90

RCD-GPD44 • R$ 9,90

RCD-GPD45 • R$ 9,90

RCD-GPD46 • R$ 9,90

Assinale as referências e quantidades que deseja receber.

PD42- Quantidade ( ) RCD-GPD43- Quantidade ( ) RCD-GPD44- Quantidade ( )
PD45- Quantidade ( ) RCD-GPD46- Quantidade ( ) RCD-GPD47- Quantidade ( )

pode adquirir estes produtos no nosso site: www.escala.com.br, ou pelo telefone 855-1000. Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal à Editora Escala - Caixa Postal 16.381 · CEP 02599-970 São Paulo/SP. Prazo de : 5 dias nas capitais e de 8 a 15 dias nas demais localidades. Prazo de ação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revistas. Taxa de entrega: R$ 3,00.

eitamos todos os cartões de crédito

Desconto Especial
30%
Para pedidos acima de 10 exemplares

scala.com.br
) 3855-1000

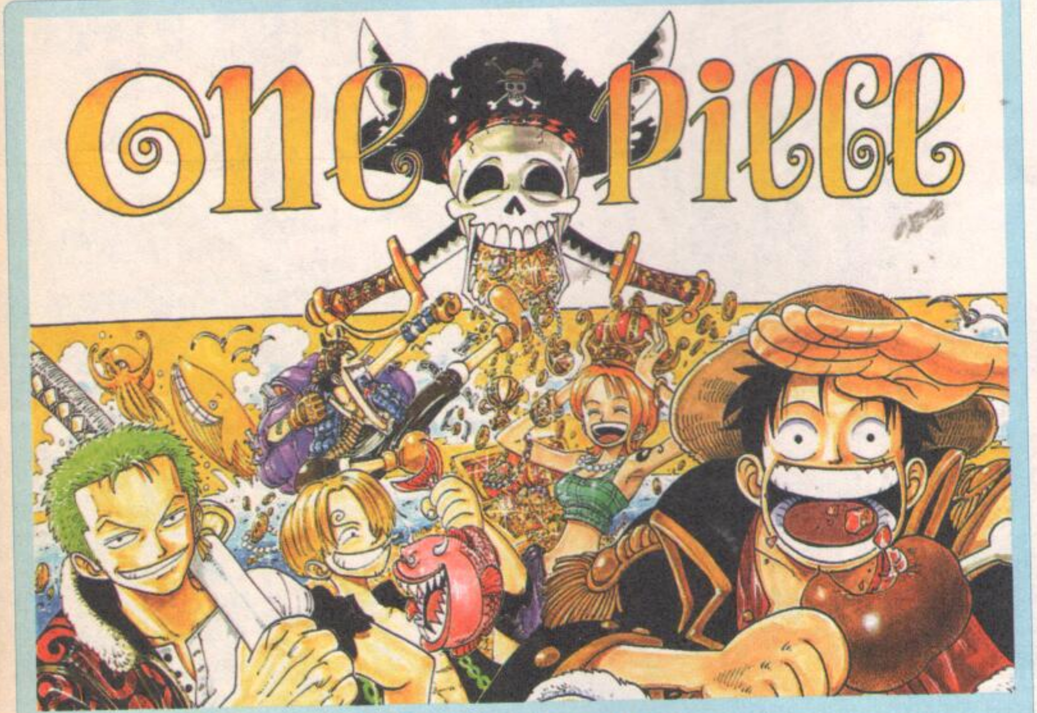
Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrôni
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço
Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulga
própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui vamos divulgar os fãs que querem
em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Crít
elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

CARTAS DA EDIÇÃO



ONE PIECE ESTRÉIA QUANDO?

Olá, companheiros da NT! Sou um fã alucinado pela série de One Piece e acompanho tudo o que é divulgado sobre essa fantástica obra. Atualmente, estou acompanhando as aventuras de Ruffy e sua turma pelo mangá que é publicado pela Conrad Editora e li em alguns sites que a série já estava sendo dublada para o Cartoon Network. Há alguma novidade quanto a isso?
Lucio Bastrange
São Paulo/SP

Fala, Lucio. Tudo certo? Olha, pode ter certeza que você não é o único que acompanha as aventuras malucas do Ruffy e sua não menos insana tripulação. Sobre a série de TV, as novidades são boas, já que no momento todos os primeiros 52 episódios que compõem o pacote inicial foram dublados no estúdio DPN, em São Paulo, sob a direção de Vagner Fagundes. Agora, em relação à estréia, ainda não temos nenhuma confirmação nem de data e muito menos de emissora. Mas ao que tudo indica, será o Cartoon, mesmo, OK? Fique de olho nas próximas edições da NT para uma matéria fantástica sobre essa incrível série.

O QUE ACONT
COM O JETIX

Tenho uma pergun
importante: gostar
por que o canal Je
mais estreou anim
programação. Faz
não pinta nada de
e eles só ficam re
séries antigas.
Douglas Vargas
Rio de Janeiro/RJ

Oi, Douglas. Essa
só sua. O Jetix de
novas séries japon
programação este
na quantidade que
ram, com certeza.
até o momento, n
dar títulos, mas e
confirmados há a
poradas de Mega
Warrior e Power
não é animê, poré
um perfil de públi
lhante). Pode deix
mos entrando em
apenas com o Jet
bém com outros
saber as novidad
nas telinhas ao lo

CADÊ YUYU
HAKUSHÔ?

Por que YuYu Ha
estreou na Band
forme estava pr

Vocês não acham que, ao lado de Seiya e sua turma, Yusuke faria muito sucesso?
Denise Tolli
Salvador/BA

É Denise, YuYu Hakushô e Cavaleiros do Zodíaco são duas séries incríveis que já mostraram sua força na extinta e saudosa Manchete. Atualmente, os dois animês estão sendo exibidos diariamente na Rede 21, um canal que pertence ao mesmo grupo da Band. Porém, uma exibição na Band ainda não está descartada e, com certeza, o número de telespectadores (devido ao alcance da emissora) seria muito maior. O jeito é esperar e tentar acompanhar pela Rede 21.

MATÉRIAS DIVERSAS...?

Gostei muito da primeira edição da NT, assuntos variados, muita informação... A revista realmente tem conteúdo. Porém, tenho uma dúvida que acredito não ser só minha: assuntos que têm seções fixas, como cosplay, live action e música, não terão matérias especiais na revista? Serão sempre limitadas as suas respectivas seções?
Lucimara G. Mendes
Por e-mail

É muito bom saber que a primeira edição agradou aos nossos leitores. É claro que estamos empenhados em aprimorar a NT, e com a ajuda de vocês vamos melhorar cada vez mais. Em relação à pergunta, é claro que vamos trazer matérias especiais sobre esses assuntos. Pode aguardar tranqüila!

SERIADOS DE ANTIGAMENTE

Por que os seriados de antigamente, como Changeman e Jaspion, não são mais exibidos na televisão?
Fátima Letren
Por e-mail

Os seriados desse gênero (tokusatsu) não são mais exibidos no Brasil graças a uma superexposição no começo dos anos 90, quando a maioria das emissoras brasileiras exibia pelo menos um seriado do gênero. Por causa disso, houve um cansaço do público e as empresas desistiram de investir para trazer séries novas. Além disso, os seriados do gênero super sentai têm algumas restrições quanto aos direitos autorais. Por exemplo, seriados a partir de 1992 (como Zyuranger, que virou Might Morphin Power Rangers, no Ocidente) não podem ser negociados com a Toei, e sim com a Disney/Buena Vista, que só oferece a versão americana e não a original). Os seriados de 1975 até 1991 (entre eles, Goggle Five, Changeman, Flashman e Maskman) podem ser comercializados normalmente. Infelizmente, os direitos das séries exibidas no Brasil já venceram. Vale como curiosidade: os direitos dos Kamen Riders mais recentes estão à disposição de empresas da América Latina, mas até o momento ninguém se interessou. Os seriados VR Troppers e Masked Rider não tiveram seus direitos renovados com a Disney, por isso seriados exibidos aqui no Brasil, como Metalder, Spielvan e Kamen rider black RX, estão à disposição da Toei novamente.

DRAGON BALL NO CARTOON

Adoro as aventuras do Goku e dos Guerreiros Z e gostaria de saber se Dragon Ball (a primeira fase) será exibida algum dia no Cartoon Network. Valeu!
Otávio Meideka
Monte Verde/MG

Depois de exibir as duas últimas fases (Dragon Ball Z e GT), o Cartoon Network vai exibir o animê que mostra o início das aventuras de Goku e sua turma para defender o Universo das forças do mal. Os últimos episódios foram redublados no final de 2005, mantendo o elenco anterior. No entanto, não sabemos ainda a data em que ocorrerá a estréia. Mas só a confirmação da notícia já é algo pra alegrar a todos, não é?

EVENTOS

AnimeABC 3
São Caetano do Sul - SP
1° e 2 de abril
www.animabc.com.br

Anime Friends
São Paulo - SP
13, 14, 15 e 16 de julho
www.animefriends.com.br

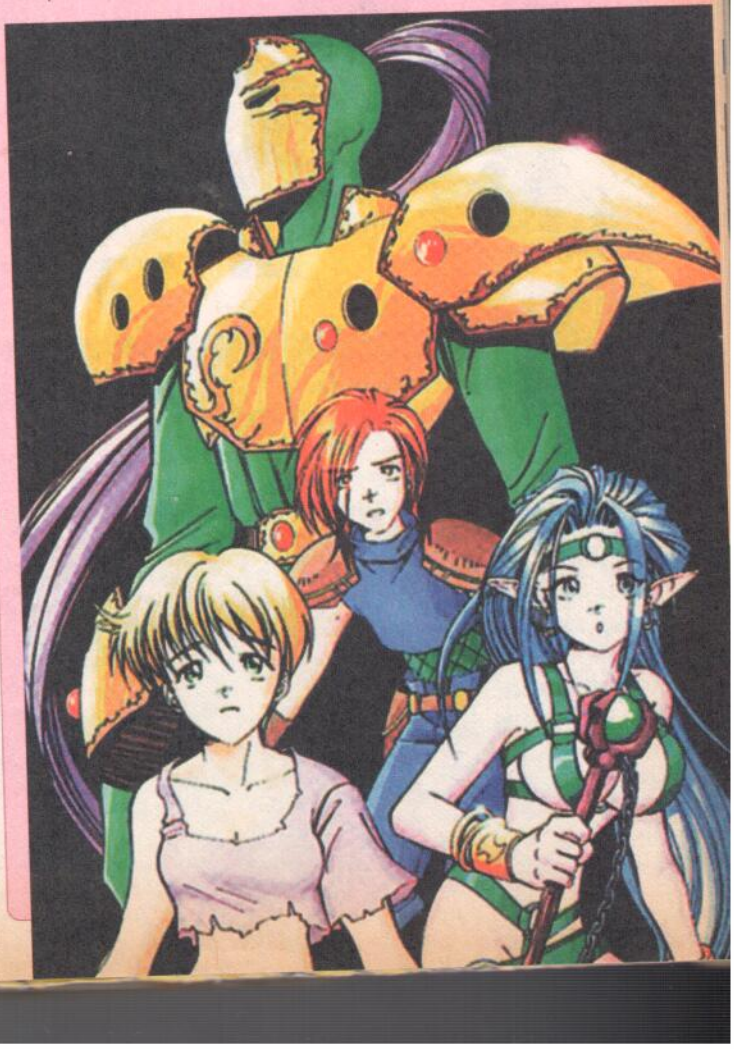
AnimeCon
São Paulo - SP
21, 22 e 23 de julho
www.animecon.com.br

AnimeABC 4
São Caetano do Sul - SP
23 e 24 de setembro
www.animabc.com.br

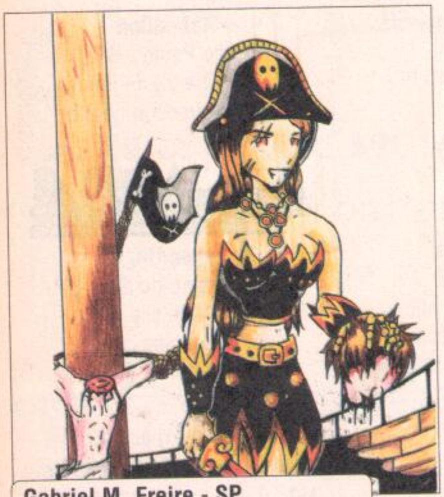
ANIMÊ BRASILEIRO...

Gostaria de saber se há alguma novidade sobre a produção do animê baseado no mangá Holy Avenger. Ele foi anunciado faz mó tempão e, desde então, não estou achando mais nada sobre o assunto. Foi cancelado?
Lucas Alves S.
Campinas/SP

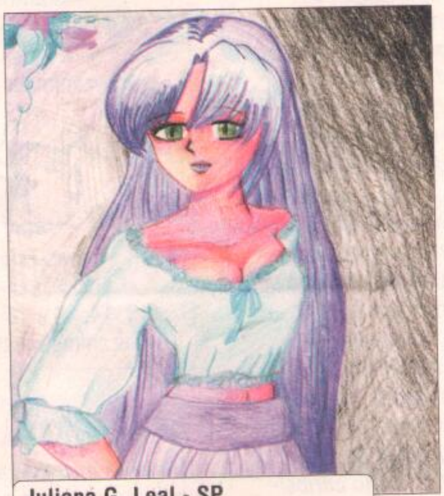
Fala, Lucas! A expectativa em torno dessa produção é enorme, não? A boa notícia é que o projeto não foi cancelado e já está em estágio de produção. Pelo que parece, primeiro será lançado um longa animado e só depois acontecerá a produção da série de TV. Aguarde uma matéria sobre isso nas próximas edições. Ela está saindo do forno...



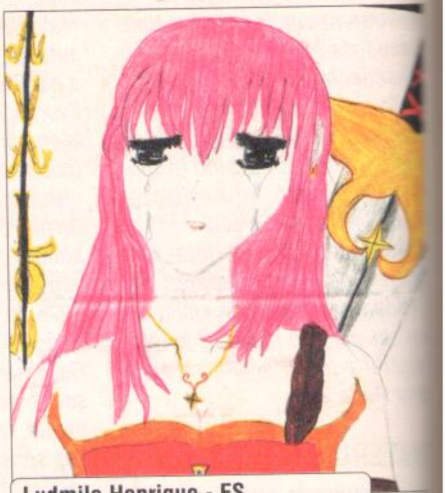
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail através do nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br (com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi).



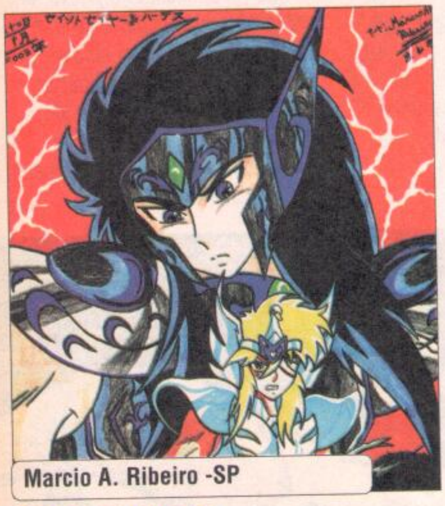
Gabriel M. Freire - SP



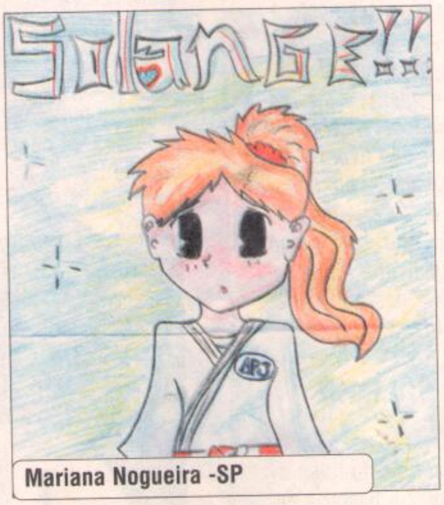
Juliana G. Leal - SP



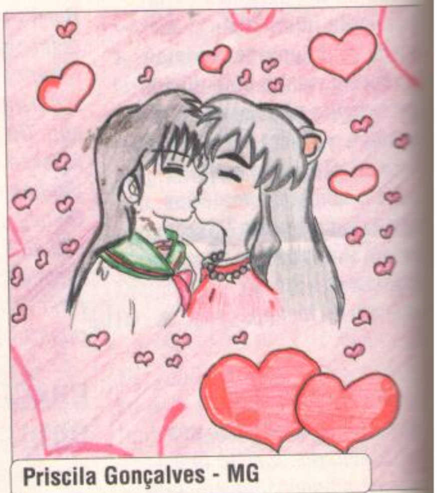
Ludmila Henrique - ES



Marcio A. Ribeiro -SP



Mariana Nogueira -SP



Priscila Gonçalves - MG

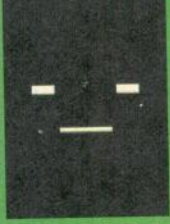
FANZINES

Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

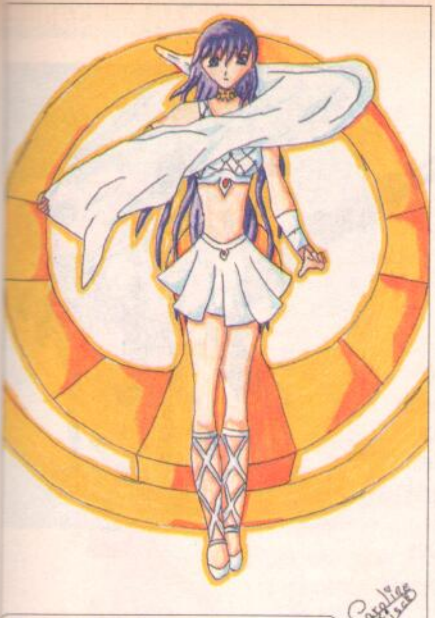
Fanzine: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Descrição: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Preço: _
Sinopse: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Integrantes: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Endereço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fanzines desta edição:

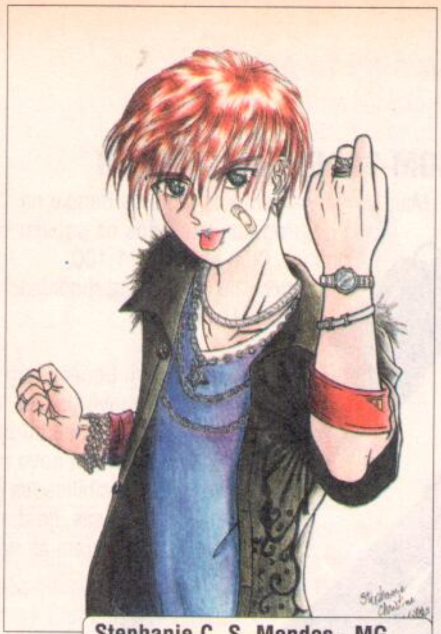
Fanzine: It Happends In St. Hellen
Descrição: 16 páginas, A5 e capa colorida
Preço: R$ 4,00, já incluso o correio
Sinopse: Henrique faz uma prova de bolsa para o internato St. Hellen. Ao passar, ele descobre como é estar longe de casa. Faz novos amigos e lida com suas dúvidas, anseios e sentimentos ao se ver totalmente envolvido por seu novo estilo de vida no internato. YAOI (somente para maiores de 16 anos)
Integrantes: Daisy Freitas (roteiro e arte-final) e Ana Carolina de Souza (arte e diagramação)
Endereço: Rua Professor Gabiso, 260 – Ap. 201 – Maracanã – Rio de Janeiro / RJ - CEP: 20271-062 ou pelo e-mail hakeshchan@gmail.com



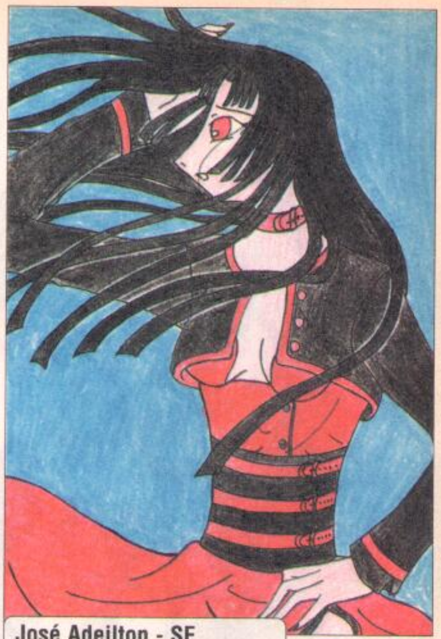
Fanzine: Compilação de Fi
Descrição: 30 páginas, A5 e capa colorida
Preço: R$ 5,00, já inclus o correio
Sinopse: Fanfics diversas fechadas, de diversos autores, e animês como Card Captor Sakura, YuY Hakushô, Gravitation e Cavaleiros do Zodiaco. Contém fanfics homo-eróticas. Conteúdo YAOI/SLASH (Somente pa maiores de 18 anos). Volume em edição especial compilada, contendo o 1º e o 2º fanzine - Edição especial Shaman King.
Integrantes: Daisy Freitas (produção geral) An Carolina de Souza (diagramação e seleção de textos)
Endereço: Rua Professor Gabiso, 260 – Ap. 201 – Maracanã – Rio de Janeiro / RJ - CEP: 20271-062 ou pelo e-mail hakeshchan@gmail.com



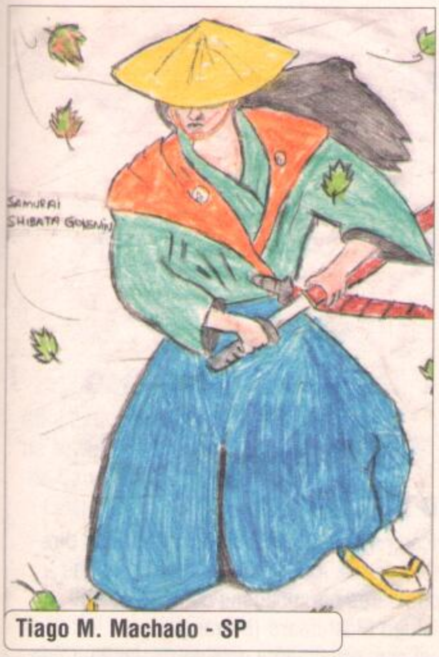
Caroline Fisk - SP



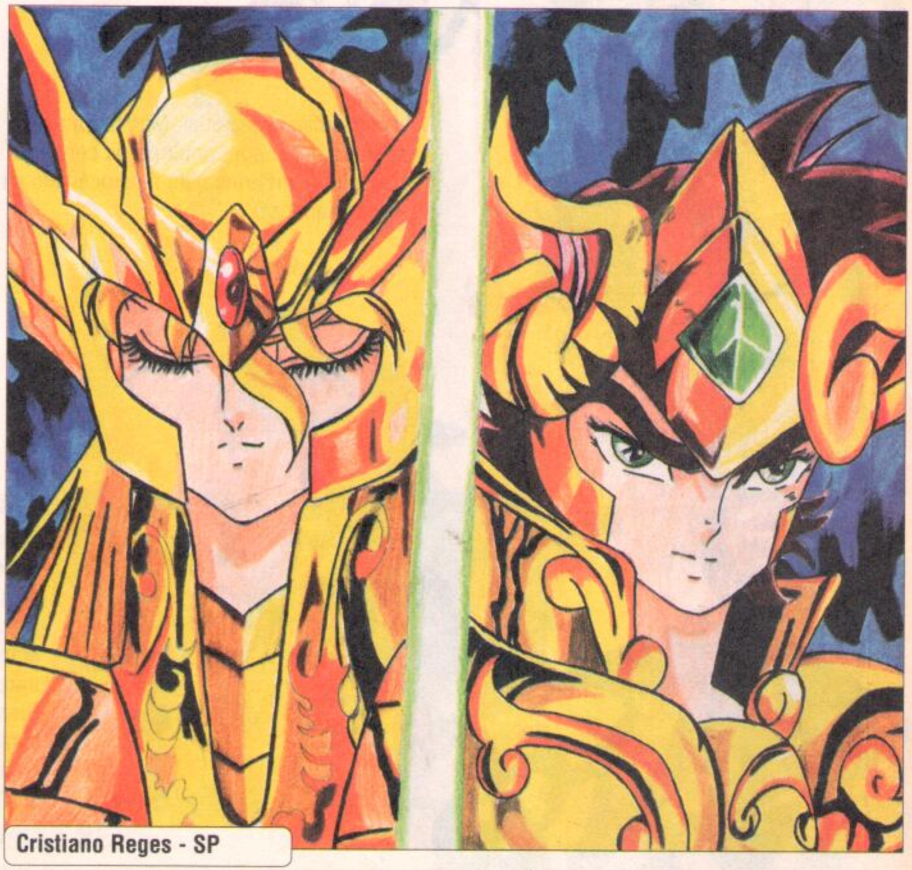
Stephanie C. S. Mendes - MG



José Adeilton - SE



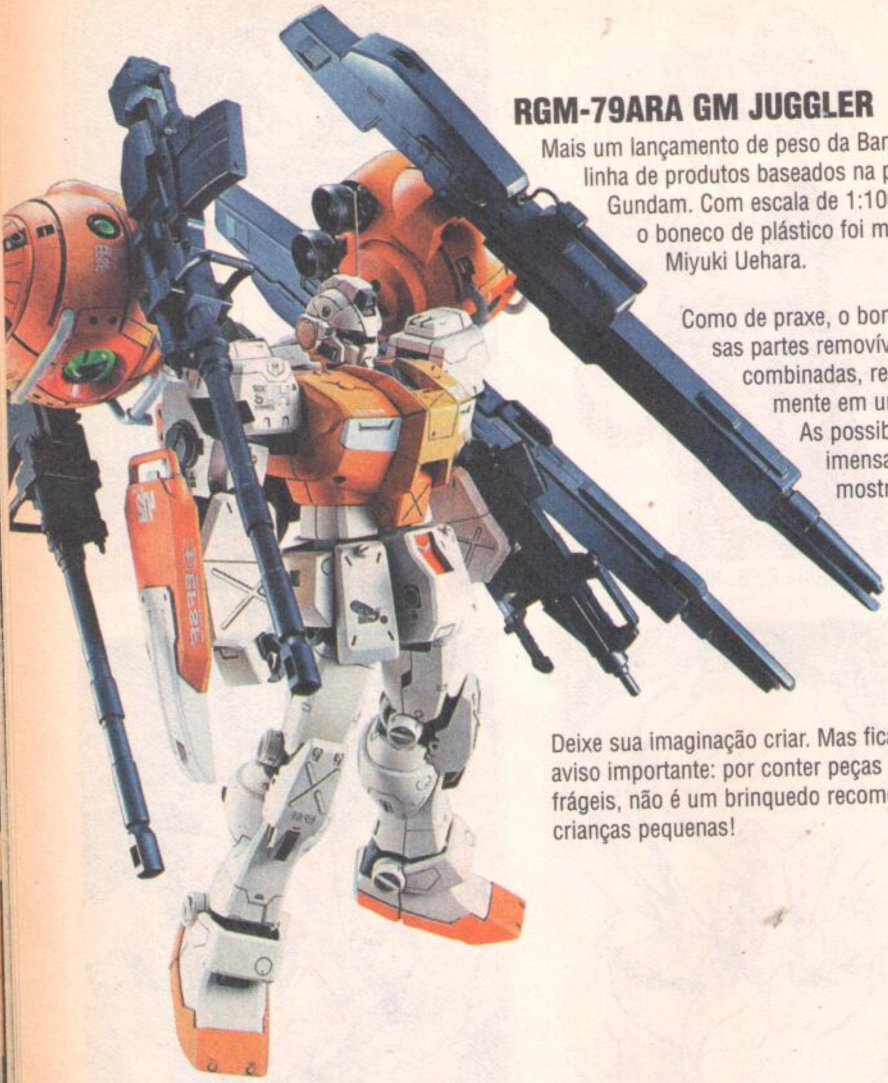
Tiago M. Machado - SP



Cristiano Reges - SP

Fanzine: Mishiranu Tsuu
Descrição: 20 páginas, A5 em preto-e-branco
Preço: R$ 2,00, já incluso o correio
Sinopse: Uma comédia onde quatro moças, aparentemente sem ligação, acabam se juntando após serem atacadas por criaturas estranhas. Tudo o que se sabe é que suas armas são a ligação entre elas e os monstros.
Integrantes: Jeffon (roteiro) e Door (desenho)
Endereço: Apenas via internet:
www.geocities.com/kusso.geo ou pelo e-mail kusso.geo@yahoo.com

Fanzine: Sentai Chikara - Guardians of Power
Descrição: 16 páginas, A5 e capa colorida
Preço: R$ 4,00, já incluso o correio
Sinopse : Kernell Goyolk é um dos ministros encarregados do bem-estar e da paz do planeta Gadentsa. Melhor amigo de Kirano, o imperador, e sendo o mais jovem ministro da história do planeta, Goyolk desenvolve um projeto de transporte em massa que promete melhorar a qualidade de vida do povo. Quando o projeto é sabotado, uma nova ordem promete se instalar em Gadentsa. Vingança, aventura e surpresas serão a linha dessa jornada.
Integrantes: Daisy Freitas (desenhos e arte-final) e Ana Carolina de Souza (diagramação e roteiro)
Endereço: Rua Professor Gabiso, 260 – Ap. 201 – Maracanã – Rio de Janeiro / RJ - CEP: 20271-062 ou pelo e-mail hakeshchan@gmail.com

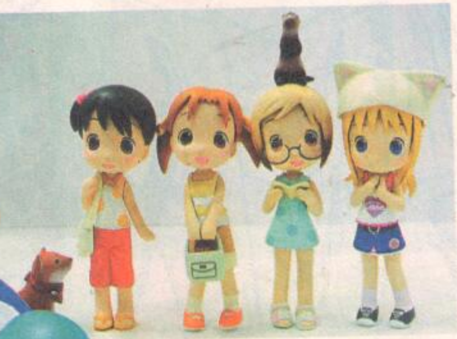


RGM-79ARA GM JUGGLER

Mais um lançamento de peso da Bandai na linha de produtos baseados na popular série Gundam. Com escala de 1:100, o boneco de plástico foi modelado por Miyuki Uehara.

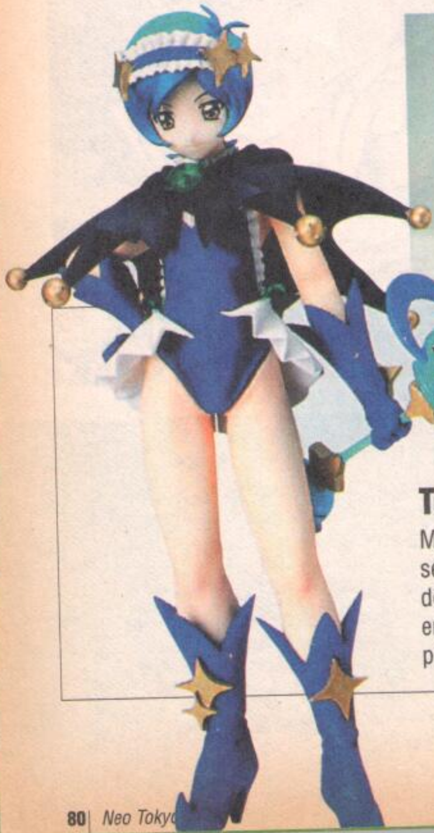
Como de praxe, o boneco tem diversas partes removíveis que, quando combinadas, resultam praticamente em um novo modelo. As possibilidades são imensas, conforme mostram as imagens.

Deixe sua imaginação criar. Mas fica aqui um aviso importante: por conter peças pequenas e frágeis, não é um brinquedo recomendado para crianças pequenas!



Ichigo Mashimaro

Será lançada nos Estados Unidos, importada diretamente do Japão, a coleção de miniaturas das quatro populares personagens da série de animação Ichigo Mashimaro (Morango Marshmellow), atualmente exibida no Japão. Cada uma das personagens ganharão três versões (denominadas base, alternativa e secreta, respectivamente) que somam um total de doze miniaturas para colecionar. Seu lançamento está previsto par abril, com preço sugerido de US$ 5,99.



Toy de Mahou Shoujo Agnes!

Mais um lançamento da linha SRDX (Super Real Deluxe, popular linha de miniaturas das mais famosas séries de animação) está chegando aos Estados Unidos. É uma réplica da personagem Sayaka Kurena de Mahou Shoujo Agnes! (Garota Mágica Agnes!), distribuída pela empresa Previews, o que facilita a encomenda aqui no Brasil pelos fãs mais fanáticos. A miniatura tem 15 cm de altura e já vem totalme pintada, pronta para ir à estante. Com lançamento para fevereiro, o preço sugerido é de US$ 21,99.

Bonecos baseados em games...

Os fãs de games de luta serão agraciados em breve com quatro linhas de miniaturas de 10 cm de altura. Todas estarão disponíveis no mercado ocidental a partir de março com preço sugerido de US$ 5,99 a unidade. É importante lembrar que algumas dessas séries de brinquedos foram lançadas faz um bom tempo no Japão e outras são lançamentos pra lá de recentes. Confira:

King of Fighters Girls Series 1:

Introduzindo a primeira coleção de garotas da série King of Fighters, o lançamento traz as personagens mais bonitas e populares do jogo de luta da SNK Playmore: Athena Asamiya, Blue Mary e Kasumi Todoh.

Sega Girls Series 1:

As mais belas e populares garotas da Sega também não poderiam ficar de fora, estreando essa série de coleções de miniaturas da empresa. O lançamento traz três personagens clássicas: Red Ring Rico Tyrell, do MMORPG Phantasy Star Online; Nei-2nd, do saudoso Phantasy Star II, e Ramaya do Arabian Fight.

Darkstalkers Series 4:

Aqui não são só garotas, mas não deixa de ser uma bela coleção. A série de luta da Capcom Darkstalkers (conhecida no Oriente como Vampire Savior) traz os mais bizarros e estranhos personagens de jogos de luta, baseados nos monstros de lendas européias. A coleção conta com os personagens Gallon, baby Bonnie Hood e uma edição especial da Lilith, em trajes de coelhinha!

Megaman PET

O PET Megaman é um aparelho de comunicação virtual pelo qual os personagens do desenho Megaman NT Warrior se conectam à rede. Para navegar, precisam dos Net Navis, seus personagens virtuais. Os fãs vão simplesmente "pirar" utilizando o PET e suas Net Navis para jogar contra outros jogadores. Como? Basta conectar seu PET ao de seus adversários. Outra maneira de garantir a diversão é tentar destruir o vírus que pode estar infectando seu PET! E tem mais: há vários Chips de Batalhas que potencializam o ataque, a defesa ou os golpes do Net Navi! O brinquedo contém em seu pacote um PET e três Chips de Batalha. O lançamento no Brasil é da Mattel e o preço varia entre R$ 100,00 e R$ 130,00.

MEGAMAN
NT WARRIOR
BATTLECHIP BOOSTER PACK

ANGRYANIME
怒

Nosso idioma é ANIMÊS!

Em entrevista exclusiva com Stefania Granito, vamos conhecer um pouco mais sobre o futuro do canal Animax.

Stefania Granito completou sua formação acadêmica em Comunicação Social, pela ESPM. Sua carreira profissional teve início numa pequena agência de publicidade e na Credicard. Passou pela Cia. Antarctica Paulista, onde desenvolveu projetos em diversas áreas de marketing, chegando a assumir a gerência de produto de cervejas. Depois, trabalhou por dois anos na Young & Rubican, em Miami, e na volta ao Brasil, pela mesma agência cuidou das contas da Colgate-Palmolive e da Danone, entre outras. Desde setembro de 2004, Stefania tem trabalhado para Sony Pictures Television International, como gerente de marketing dos canais de TV Sony Entertainment Television, AXN e, agora, o Animax.

***Neo Tokyo:* Antes do lançamento do canal, você já conhecia as séries japonesas? Gosta de alguma em específico?**
Stefania Granito: Conhecia algumas, mas com o lançamento do canal passamos a conhecer uma infinidade de outras séries e acompanhá-las mais de perto, inclusive algumas jamais transmitidas no Brasil.

***NT:*Por que um canal só de animês? Como surgiu o projeto do Animax?**
SG: Pelo potencial que o gênero mostrou em outros países. O canal Animax surgiu no Japão em 1998, tendo seu alcance expandido pela Ásia a partir de então, com a idéia de disponibilizar aos fãs do animê a mais vasta coleção de séries animadas japonesas do mundo.

***NT:*Quais foram os critérios que levaram ao Brasil (ao lado de outros países da América Latina) a ser o primeiro canal Animax fora da Ásia? Há perspectiva de crescimento para esse mercado, mesmo com as limitações de acesso para o canal?**
SG:O Brasil não foi o primeiro país a ter Animax fora da Ásia. O canal foi lançado simultaneamente em toda a América Latina em 31 de julho de 2005, a partir da compra do sinal do canal Locomotion que já transmitia animações. O principal critério para o lançamento foi o constante crescimento do interesse pelo gênero no continente.

***NT:*O que influenciou na decisão de exibir todas as séries dubladas?**
SG: Além de alguns critérios técnicos de produção, o principal motivo foi definitivamente o público, que através de pesquisas, manifestou o interesse em assistir aos animês dublados e não legendados.

***NT:*Há planos de algum horário para animês legendados, mesmo que sejam os mesmos já exibidos dublados?**
SG:Não, por enquanto.

NT:Qual o público-alvo que o canal pretende atrair?
SG:O Animax tem um público diferente, não é como os outros canais onde facilmente se corta uma fatia da população e a classifica demograficamente. O Animax tem um público fiel, independente de idade e sexo, afinal o fanatismo por animês é atemporal; de qualquer forma, por meio do Ibope, podemos constatar que nossa maior audiência está entre homens de 18 a 24 anos.

NT:Na disputa entre o fã radical e o grande público, qual é o mais importante?
SG: Ambos têm papeis diferentes e muito importantes dentro do negócio da televisão, logo equilibramos e não consideramos ninguém mais importante. O fã radical ➤

> "Como estamos no início das nossas operações, buscamos a excelência no que estamos fazendo."

Programação Animax!

	DOMINGO
06:00	Last Exile
06:30	Stratos 4
07:00	s-CRY-ed
07:30	.hack//SIGN
08:00	Dear Boys
08:30	Dear Boys
09:00	Hungry Heart
09:30	Hungry Heart
10:00	Initial D
10:30	Initial D
11:00	The Prince of Tennis
11:30	The Prince of Tennis
12:00	Get Backers
12:30	Get Backers
13:00	Fullmetal Alchemist
13:30	Fullmetal Alchemist
14:00	Dear Boys
14:30	Dear Boys
15:00	Hungry Heart
15:30	Hungry Heart
16:00	Initial D
16:30	Initial D
17:00	The Prince of Tennis
17:30	The Prince of Tennis
18:00	Get Backers
18:30	Get Backers
19:00	Fullmetal Alchemist
19:30	Fullmetal Alchemist
20:00	Last Exile
20:30	.hack//SIGN
21:00	Stratos 4
21:30	Wolf's Rain
22:00	Vandread: The Second Stage
22:30	s-CRY-ed
23:00	Hellsing
23:30	Gantz
00:00	Lunar Legend Tsukihime
00:30	Full Metal Panic? Fumoffu
01:00	Last Exile
01:30	.hack//SIGN
02:00	Stratos 4
02:30	Wolf's Rain
03:00	Vandread: The Second Stage
03:30	s-CRY-ed
04:00	Hellsing
04:30	Gantz
05:00	Lunar Legend Tsukihime
05:30	Full Metal Panic? Fumoffu
	SEGUNDA
06:00	Digi Charat Nyo
06:30	Digi Charat Nyo
07:00	PitaTen
07:30	Hunter x Hunter
08:00	Saber J
08:30	Saber J to X
09:00	Digi Charat Nyo
09:30	Digi Charat Nyo
10:00	PitaTen
10:30	.hack//SIGN
11:00	Saber J
11:30	Saber J to X
12:00	Candidate for Goddess
12:30	Hunter x Hunter
13:00	Dear Boys
13:30	Hungry Heart
14:00	Initial D ➤

14:30	The Prince of Tennis
15:00	Saber J
15:30	Saber J to X
16:00	Candidate for Goddess
16:30	Vandread: The Second Stage
17:00	Crayon Shin-Chan
17:30	Hunter x Hunter
18:00	Dear Boys
18:30	Hungry Heart
19:00	Initial D
19:30	The Prince of Tennis
20:00	Crayon Shin-Chan
20:30	Get Backers
21:00	Fullmetal Alchemist
21:30	Last Exile
22:00	Hellsing
22:30	Dear Boys
23:00	Hungry Heart
23:30	Initial D
00:00	The Prince of Tennis
00:30	Crayon Shin-Chan
01:00	Get Backers
01:30	Fullmetal Alchemist
02:00	Last Exile
02:30	Hellsing
03:00	Stratos 4
03:30	Fullmetal Alchemist
04:00	Get Backers
04:30	PitaTen
05:00	Digi Charat Nyo
05:30	Digi Charat Nyo
	TERÇA
06:00	Digi Charat Nyo
06:30	Digi Charat Nyo
07:00	PitaTen
07:30	Hunter x Hunter
08:00	Saber J
08:30	Saber J to X
09:00	Digi Charat Nyo
09:30	Digi Charat Nyo
10:00	PitaTen
10:30	Last Exile
11:00	Saber J
11:30	Saber J to X
12:00	Galaxy Angel
12:30	Hunter x Hunter
13:00	Dear Boys
13:30	Hungry Heart
14:00	Initial D
14:30	The Prince of Tennis
15:00	Saber J
15:30	Saber J to X
16:00	Galaxy Angel
16:30	Stratos 4
17:00	Crayon Shin-Chan
17:30	Hunter x Hunter
18:00	Dear Boys
18:30	Hungry Heart
19:00	Initial D
19:30	The Prince of Tennis
20:00	Crayon Shin-Chan
20:30	Get Backers
21:00	Fullmetal Alchemist
21:30	.hack//SIGN
22:00	Full Metal Panic? Fumoffu
22:30	Dear Boys
23:00	Hungry Heart
23:30	Initial D
00:00	The Prince of Tennis ➤

normalmente é mais exigente e isso não acontece apenas com os fãs de animês e sim com fãs radicais de qualquer tipo de gênero. Temos pleno conhecimento do quanto o fã radical de animê compreende sobre este gênero e sabemos que é um desafio mantê-los satisfeitos; de qualquer forma, até agora, de acordo com os nossos levantamentos de mercado todos estão bastante felizes.

NT:Como foi a recepção do Animax junto ao público?

SG: Bastante positiva, realmente ficamos muito contentes com a recepção do público. Num primeiro momento, soubemos qualitativamente que o canal estava sendo bem recebido, depois, por meio dos números do IBOPE confirmamos esta constatação.

NT:Falando nisso, há perspectiva de expansão na TV por assinatura?

> "O Animax tem um público diferente, não é como os outros canais onde facilmente se corta uma fatia da população e a classifica demograficamente. O Animax tem um público fiel, independente de idade e sexo..."

ANGRYANIME
怒

SG: Sim, há uma perspectiva. Atualmente, o canal é comercializado pela HBO e, para expandir o ANIMAX, é necessário que as operadoras adquiram o canal em suas bases.

NT:Como vocês encaram a concorrência?
SG: Como em qualquer negócio, tratamos nossos concorrentes com muito respeito. Monitoramos constantemente suas ações para sabermos exatamente onde eles estão pisando e como estas ações podem afetar nossos planos.

NT:No Japão, o Animax exibe em sua grade alguns filmes de animação. Isso será implantado no Brasil?
SG: Por enquanto, não. Como estamos no início das nossas operações e buscamos a excelência no que estamos fazendo, colocamos o nosso foco exclusivamente nas séries animadas. ➤

"Num primeiro momento, soubemos qualitativamente que o canal estava sendo bem recebido, depois, por meio dos números do IBOPE confirmamos esta constatação."

00:30	Crayon Shin-Chan
01:00	Get Backers
01:30	Fullmetal Alchemist
02:00	.hack//SIGN
02:30	Full Metal Panic? Fumoffu
03:00	I'm Gonna Be An Angel
03:30	Fullmetal Alchemist
04:00	Get Backers
04:30	PitaTen
05:00	Digi Charat Nyo
05:30	Digi Charat Nyo
	QUARTA
06:00	Digi Charat Nyo
06:30	Digi Charat Nyo
07:00	PitaTen
07:30	Hunter x Hunter
08:00	Saber J
08:30	Saber J to X
09:00	Digi Charat Nyo
09:30	Digi Charat Nyo
10:00	PitaTen
10:30	.hack//SIGN
11:00	Saber J
11:30	Saber J to X
12:00	I'm Gonna Be An Angel
12:30	Hunter x Hunter
13:00	Dear Boys
13:30	Hungry Heart
14:00	Initial D
14:30	The Prince of Tennis
15:00	Saber J
15:30	Saber J to X
16:00	I'm Gonna Be An Angel
16:30	Martian Successor Nadesico
17:00	Crayon Shin-Chan
17:30	Hunter x Hunter
18:00	Dear Boys
18:30	Hungry Heart
19:00	Initial D
19:30	The Prince of Tennis
20:00	Crayon Shin-Chan
20:30	Get Backers
21:00	Fullmetal Alchemist
21:30	Stratos 4
22:00	Lunar Legend Tsukihime
22:30	Dear Boys
23:00	Hungry Heart
23:30	Initial D
00:00	The Prince of Tennis
00:30	Crayon Shin-Chan
01:00	Get Backers
01:30	Fullmetal Alchemist
02:00	Stratos 4
02:30	Lunar Legend Tsukihime
03:00	Martian Successor Nadesico
03:30	Fullmetal Alchemist
04:00	Get Backers
04:30	PitaTen
05:00	Digi Charat Nyo
05:30	Digi Charat Nyo
	QUINTA
06:00	Digi Charat Nyo
06:30	Digi Charat Nyo
07:00	PitaTen
07:30	Hunter x Hunter
08:00	Saber J
08:30	Saber J to X
09:00	Digi Charat Nyo ➤

09:30	Digi Charat Nyo
10:00	PitaTen
10:30	Nadesico
11:00	Saber J
11:30	Saber J to X
12:00	Ran, The Samurai Girl
12:30	Hunter x Hunter
13:00	Dear Boys
13:30	Hungry Heart
14:00	Initial D
14:30	The Prince of Tennis
15:00	Saber J
15:30	Saber J to X
16:00	Ran, The Samurai Girl
16:30	.hack//LOT
17:00	Crayon Shin-Chan
17:30	Hunter x Hunter
18:00	Dear Boys
18:30	Hungry Heart
19:00	Initial D
19:30	The Prince of Tennis
20:00	Crayon Shin-Chan
20:30	Get Backers
21:00	Fullmetal Alchemist
21:30	Wolf's Rain
22:00	Gantz
22:30	Dear Boys
23:00	Hungry Heart
23:30	Initial D
00:00	The Prince of Tennis
00:30	Crayon Shin-Chan
01:00	Get Backers
01:30	Fullmetal Alchemist
02:00	Wolf's Rain
02:30	Gantz
03:00	.hack//LOT
03:30	Fullmetal Alchemist
04:00	Get Backers
04:30	PitaTen
05:00	Digi Charat Nyo
05:30	Digi Charat Nyo
	SEXTA
06:00	Digi Charat Nyo
06:30	Digi Charat Nyo
07:00	PitaTen
07:30	Hunter x Hunter
08:00	Saber J
08:30	Saber J to X
09:00	Digi Charat Nyo
09:30	Digi Charat Nyo
10:00	PitaTen
10:30	.hack//LOT
11:00	Saber J
11:30	Saber J to X
12:00	Earth Girl Arjuna
12:30	Hunter x Hunter
13:00	Dear Boys
13:30	Hungry Heart
14:00	Initial D
14:30	The Prince of Tennis
15:00	Saber J
15:30	Saber J to X
16:00	Earth Girl Arjuna
16:30	Wolf's Rain
17:00	Crayon Shin-Chan
17:30	Hunter x Hunter
18:00	Dear Boys
18:30	Hungry Heart
19:00	Initial D ➤

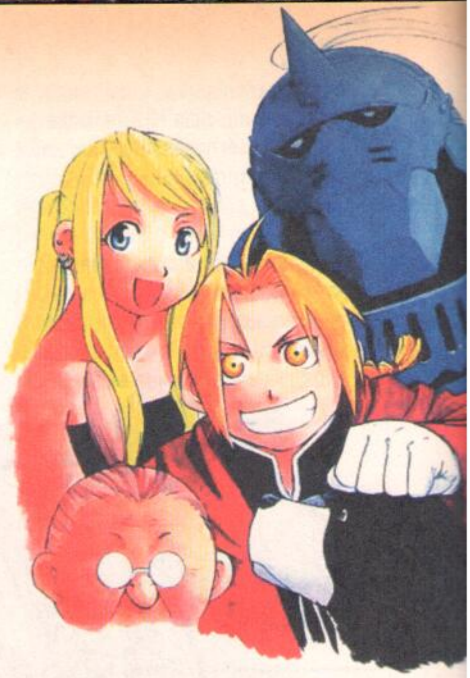
NT:Lá fora também há exibições de programas, coberturas de eventos e outras coisas ligadas ao gênero. Isso poderia pintar na filial brasileira?
SG:Já cobrimos alguns eventos por meio do Animedia (programa de produção original do Animax). Com o tempo, a tendência é aumentar este volume.

NT:Séries lançadas em DVD pelo mesmo grupo do qual o Animax pertence poderão ser exibidos no canal?
SG: Ainda não sabemos.

NT:A Anime Network da ADV tem projetos de animês produzidos especialmente para o canal local (no caso, "Mutineers Moon", que será baseado na série de livros de ficção científica de David Weber; produção americana da própria ADV Network, animação japonesa). Há projetos similares de "animês locais" a longo prazo, voltados para a América Latina em geral e ao Brasil em particular?
SG: Ainda não, como dito anteriormente, nosso foco atualmente está totalmente voltado para as séries.

NT:É sabido que animês carregam consigo licenciamentos. Há projetos nesse sentido, em que a Animax viria de braços dados com o licenciamento de produtos?
SG: Também não. Não nos envolveremos com licenciamento dos animes, por ora.

NT:Há futuro comercial para o animê fora da televisão aberta?



SG: Sim, consideramos que a TV por assinatura faz parte deste futuro.

NT:É sabido que a editora JBC trabalha em colaboração na adaptação das séries da Animax. Isso garante preferência nas negociações para a publicação dos mangás que tiverem correspondentes animados no canal para a editora?
SG: De forma alguma, em nossa campanha de lançamento publicamos anúncios em mangás não editados por eles, assim como temos ações de marketing com outras editoras.

NT:Perguntinha boba: no canal Animax, há exibição de clipes musicais japoneses. Depois do animê e do mangá, podemos esperar a próxima invasão, da J-Music, em nosso mercado fonográfico?
SG:Não podemos avalizar uma tendência dessas, uma vez que não é a nossa área de expertise. De qualquer forma, acreditamos que o universo "mangá – animê – J-Music" e tudo que o circunda o tema como feiras, encontros, sites, blogs etc., tendem a crescer.

NT:Existem décadas de hiato para a animação japonesa no Brasil. Clássicos como "Rosa de Versalhes", o "Gundam" original e "Ashita no Joe" jamais deram as caras por aqui — e hoje há animações velhas demais para serem exibidas pelos canais de animação em seus horários comerciais. Há alguma perspectiva de atenção aos clássicos inéditos – e mesmo aos ausentes por décadas, como "Patrulha Estelar" e "Taro Kid" (este, exibido nos anos setenta pela antiga TVS, hoje SBT), nem que seja em um bloco específico às madrugadas?
SG: Também não.

Curiosidades do Animax no Japão!

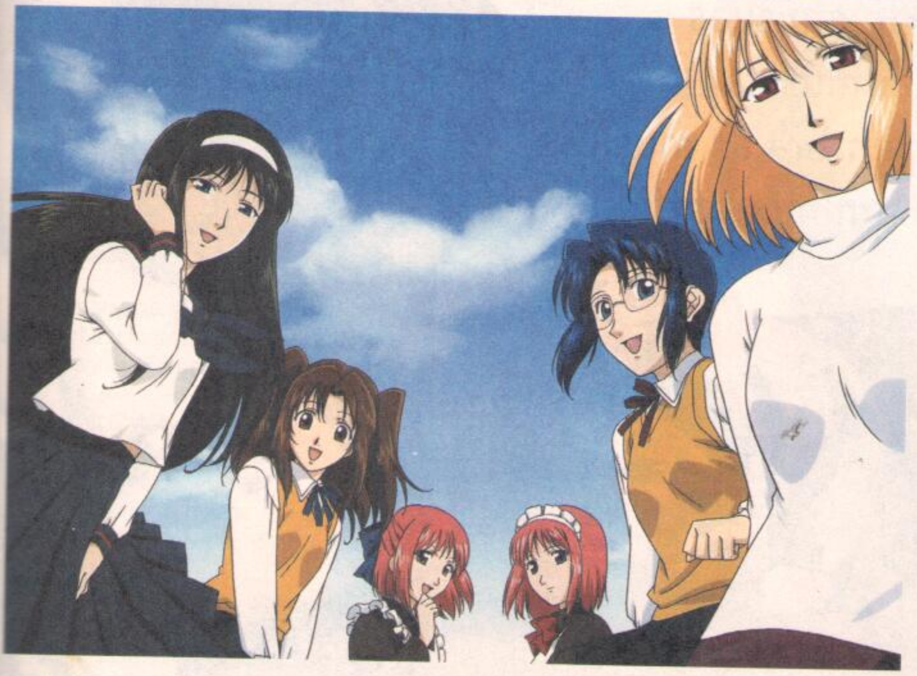
- No Japão, existem muitos outros canais exclusivos de animação japonesa, mas com certeza, o Animax traz o maior acervo de séries.

- O Animax nipônico é o responsável pela grande maioria de séries distribuídas via Pay Per View, há também a distribuição de muitos filmes, entre eles os recentes Appleseed e GitS Innocence.

- Muitos OVAS foram exibidos exclusivamente pelo canal, entre eles Cavaleiros do Zodíaco: Saga Hades, Galaxy Express 999 Gaiden e a continuação de Initial D.

- O canal sabe dosar bem a quantidade de séries para os mais variados tipos de público, desde os mais saudosistas, como as primeiras séries de Gundam, Vottoms, Luppin the 3rd, até as infantis DoKonjou Gaeru e Magical Doremi, às adultas Gallery Fake, Tenjou Tenge e Monster.

- Dentro da programação normal, há ainda a exibição de diversos filmes. É o caso da recente exibição de Tokio Godfathers, do renomado diretor Satoshi Kon.



Sobre a dublagem

Seguindo os resultados de pesquisas feitos junto ao público, toda a programação do Animax é dublada o que sem dúvida permite um acesso maior do público. Todos sabem da estreita relação existente entre os fãs de desenhos japoneses e o mundo da dublagem, que começou muitos anos atrás ainda no tempo da saudosa Gota Mágica e o diretor Gilberto Barolli.

Poucos sabem, mas cerca de 90% da programação do Animax é dublada na Álamo, estúdio paulista responsável pela versão brasileira de séries famosas como Cavaleiros do Zodíaco, Digimon Frontier, Dragon Ball Z, Love Hina e muitos outros animês.

A direção artística de todas as séries é feita por Maria Inês Moane, que durante 13 anos trabalhou na Columbia Tristar, onde era responsável pela área de dublagem, primeiro para a América Latina e, posteriormente, para o Brasil. Com a entrada da TV por assinatura, ela foi promovida à Diretora Regional dos Canais do grupo Sony Entertainment Television e AXN, onde passou a cuidar também da produção dos canais. Em 1999 começou a trabalhar na Álamo, onde cuidou primeiramente do desenvolvimento de novos projetos e depois da coordenação da dublagem.

Uma curiosidade é que muitas séries estão sendo adaptadas pela equipe de mangás da editora JBC, entre elas .hack//SIGN, Detective Loki, DiGi Charat Nyo, DNA2, Excel Saga, Full Metal Panic? Fumoffu, FullMetal Alchemist e Gantz.

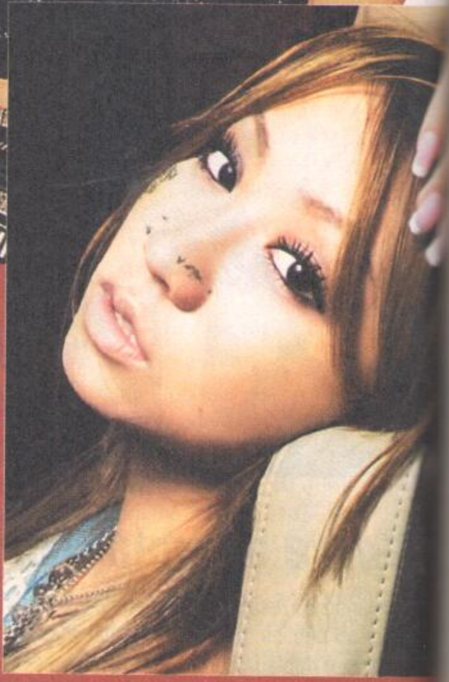
Maria Inês

19:30	The Prince of Tennis
20:00	Crayon Shin-Chan
20:30	Get Backers
21:00	Fullmetal Alchemist
21:30	Vandread: The Second Stage
22:00	s-CRY-ed
22:30	Dear Boys
23:00	Hungry Heart
23:30	Initial D
00:00	The Prince of Tennis
00:30	Crayon Shin-Chan
01:00	Get Backers
01:30	Fullmetal Alchemist
02:00	Vandread: The Second Stage
02:30	s-CRY-ed
03:00	Earth Girl Arjuna
03:30	Fullmetal Alchemist
04:00	Get Backers
04:30	PitaTen
05:00	Digi Charat Nyo
05:30	Digi Charat Nyo
	SÁBADO
06:00	Digi Charat Nyo
06:30	Digi Charat Nyo
07:00	Digi Charat Nyo
07:30	Digi Charat Nyo
08:00	PitaTen
08:30	PitaTen
09:00	Hunter x Hunter
09:30	Hunter x Hunter
10:00	Saber J
10:30	Saber J
11:00	Saber J to X
11:30	Saber J to X
12:00	Candidate for Goddess
12:30	Galaxy Angel
13:00	I'm Gonna Be An Angel
13:30	Ran, The Samurai Girl
14:00	Earth Girl Arjuna
14:30	PitaTen
15:00	PitaTen
15:30	Hunter x Hunter
16:00	Hunter x Hunter
16:30	Stratos 4
17:00	Saber J
17:30	Saber J
18:00	Saber J to X
18:30	Saber J to X
19:00	Crayon Shin-Chan
19:30	Crayon Shin-Chan
20:00	Candidate for Goddess
20:30	Galaxy Angel
21:00	I'm Gonna Be An Angel
21:30	Ran, The Samurai Girl
22:00	Earth Girl Arjuna
22:30	Martian Successor Nadesico
23:00	.hack//LOT
23:30	Candidate for Goddess
00:00	Crayon Shin-Chan
00:30	Crayon Shin-Chan
01:00	Saber J
01:30	Saber J
02:00	Saber J to X
02:30	Saber J to X
03:00	Hunter x Hunter
03:30	Hunter x Hunter
04:00	Digi Charat Nyo
04:30	Digi Charat Nyo
05:00	Digi Charat Nyo
05:30	Digi Charat Nyo

A BELEZA Japonesa

Koda Kumi vem inovando em suas canções, trazendo para a música nipônica um estilo que lembra as músicas ocidentais, produzindo um mix perfeito!

Por: Giuliano Peccilli



Para quem está acostumado com clipes ousados, como "Toxic", de Britney Spears, provavelmente não achará estranho ver um clipe da cantora Koda Kumi. Usando sua sensualidade e sua linda voz, Koda Kumi é uma cantora de presença e estilo único, em sua música que tem muito do Ocidente.

Muitos já devem ter ouvido sua voz, principalmente fãs da franquia Final Fantasy, para a qual ela emprestou a voz e o estilo à personagem Yunna, em Final Fantasy X-2. Os sucessos "1000 Words" e "Real Emotion", tocadas no jogo, ganharam videoclipes pela cantora, e foram bastante populares no Oriente. Infelizmente, a versão americana não dá a chance de se conhecer sua linda voz.
Nascida em Kyoto, em 13 de novembro de 1982, Koda Kumi é uma das cantoras que disputa a liderança de maior cantora de J-pop no Oriente, ao lado de outros nomes como Utada Hikaru, Ayumi Hamasaki e BoA. Depois do ataque de 11 de setembro nos EUA, Koda Kumi se aliou à cantora coreana BoA, e desenvolveu o álbum SongNation, com a música "The Meaning of Peace".
Koda Kumi tem atualmente seis álbuns e 35 singles, sendo que oito deles serão lançados até o final de fevereiro deste ano. Sendo uma das cantoras mais populares entre o público fã de animações japonesas, ela conseguiu expandir sua carreira e chegar aos EUA. Lá, teve a oportunidade de cantar pela primeira vez em 2002, no Tokyo Music Festival em Nova York. Em 2004 e 2005, Koda Kumi retornou ao país do Tio Sam, cantando em Texas, nos eventos Ushicon 3 Anime Convetion e Kamikazecib Anime Convetion.
Exclusiva do selo Avex Inc., em 2004, ela produziu o single "Love & Honey" para o filme Cutie Honey, para o qual regravou a música-tema cantada originalmente por Yoko Maekawa, nos anos 70. Além disso, produziu as músicas "Yogiri no Honey" e "Into your Heart".
Não é de se espantar o reconhecimento que Koda Kumi vem conquistando nos últimos anos. Suas canções sempre marcam presença nas paradas de sucesso internacionais, até mesmo na Billboard americana, onde conseguiu alcançar o 19º lugar em 2001, quando lançou o compacto "Take Back".
A maior consagração de sucesso foi com o CD Best ~First Things~, que alcançou a primeira posição no ranking da Oricon, com 1 milhão e 200 mil cópias vendidas, em 21 de setembro de 2005.
No Brasil, infelizmente, até o momento não tivemos qualquer produção relacionada com a cantora. Nem em clipes, no Animax, ou em qualquer animê nos outros canais. O sucesso de Koda Kumi no Brasil é grande, tanto em blogs nacionais como em comunidades no Orkut, o que nos dá esperança de um d ter um CD dela editado aqui, semelhante ao que aconteceu com Utada Hikaru e Puffy Ami Yumi, que em 2005 tiveram suas obras lançadas entre nós. ■

Letra Traduzida

Ah My Goddess!

Jitensha

Handoru pedaru bureeki taia cheen
Kiwamete gouriteki na MONO

Atarashii waza ga dekita to mise ni kuru
AITSU ga daiji ni shiteiru NORIMONO

Doro ya ase ni mamiretemo
KIZU ya aza ga itakutemo
Soredemo akiramenaide

Sore ga sugoku sukidakara
Dekiru hazu to shinjiteru
ZUKIN to HAATO ga yuraida

Jitensha AITSU no koto wo
Muchuu ni saseru miryoku wa naani
Jitensha fushigina mahou
La la la choppiri kuyashiina

Ano sakamichi no teppen made yukou to
AITSU ni sasowarete nottemita kedo

Iki ga kirete tsurai dake
Kore no doko ga tanoshii no
Akiramekaketa sono toki

Saka no ue no shiroi hana
Todokisouna kyori dakara
Saigo no chikara wo shibotta

Jitensha sora ga hirogaru
Miorosu machi ni yuuhi ga ochiru
Jitensha kudari no saka wo
La la la kakedashi hajimeta yo

Jitensha kaze ni toketeku
AITSU no egao mawari no keshiki
Jitensha fushigina mahou
La la la
doko made mo
Itsumademo ikitai na

Bicicleta

Guidão, pedal, breque, pneu e corrente
Tudo isso é tão lógico.

Aprendi uma nova habilidade e vim mostrar
E esse veículo que você acha tão importante

Mesmo coberta de barro e suor,
Mesmo que os machucados doam,
Ainda assim não vou desistir.

Gosto muito disso,
Por isso acredito que vou conseguir.
Meu capuz e meu coração tremulam.

Bicicleta, o que me fascina,
E me faz admirar tanto você?
Bicicleta, magia misteriosa.
La la la, não me arrependo nem um pouco.

Até o topo daquela colina quero ir,
Convidada por você, vou tentar subir.

Sem fôlego, difícil,
Quando estava pensando o que é divertido nisso e quase desistindo,

No topo da colina, uma flor branca,
Parecia que eu podia vencer a distância
Então, busquei minhas últimas forças.

Bicicleta, o céu se estende
Olhando para baixo, o sol se põe sobre a estrada.
Bicicleta, descendo a colina
La la la, comecei a correr.

Bicicleta, se desfazendo na brisa,
O seu sorriso, a paisagem ao redor
Bicicleta, magia misteriosa.
La la la,
aonde for,
Para sempre quero ir

Os álbuns mais vendidos no Japão!

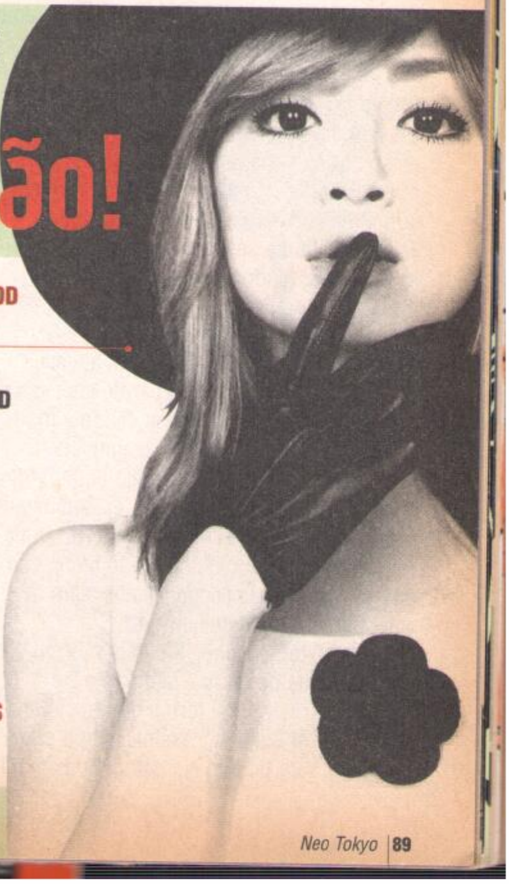
01. **(MISS)UNDERSTOOD (AYUMI HAMASAKI)**

02. **NAMELESS WORLD (KOBUKURO)**

03. **BEST (MIKA NAKASHIMA)**

04. **FLASH-BEST (THE HIGH-LOWS)**

05. **BEST-FIRST THINGS (KUMI KODA)**



Depois de um bom tempo, os fãs de Cutie Honey puderam conferir uma versão com atores reais da obra, e o melhor: com a direção de Hideaki Anno.

A espera VALEU A PENA!

Por: Giuliano Peccilli

Um dos filmes mais esperados de 2004 foi o live action derivado do famoso animê Cutie Honey. Produzido em parceria pelas empresas Warner Brothers, Toei, Gainax e WOWOW, o filme ainda teve o mérito de ter na direção Hideaki Anno, diretor de Neon Genesis Evangelion. A trilha sonora ficou a cargo da AVEX Inc., com a famosa cantora de J-pop, Koda Kumi.

Criado por Go Nagai, o animê Cutie Honey estreou originalmente em 1973, contendo 26 episódios. A série retornaria em 1994, com a série de OVAs intitulada New Cutie Honey, com 8 episódios. Em 1997, Cutie Honey Flash substitui a série de sucesso Sailor Moon Stars, tendo a responsabilidade de ser transmitida no lugar de uma franquia que estava há mais de 5 anos no ar.

Como era de se imaginar, faltava apenas uma versão em live action para o sucesso de Cutie Honey ser ainda maior. Tendo a modelo Eriko Sato no papel da protagonista, o filme estreou no dia 29 de maio de 2004.

O sucesso do filme gerou três episódios animados no formato OVA intitulado RE: Cutie Honey, que reconta a história do filme, com um pouco mais de sensualidade, além de algumas cenas e detalhes extras.

Sobre a história: Honey Kisaragi morreu num acidente de carro e seu pai, o Dr. Kisaragi, a reviveu na forma de um cyborg, graças ao "Ai System". Assim, todo o poder de Honey vem do que ela come. Sua comida favorita é Onigiri (um bolinho japonês de arroz com alga).

O filme tem início quando Honey recebe um telefonema falando sobre o seqüestro do Tio Utsugi. Numa das cenas mais engraçadas do filme, ela sai à rua com sacos de supermercado, para se abastecer de comida antes de ir ao resgate.

Cutie Honey tem que demonstrar suas habilidades numa luta difícil contra Gold Claw. Resgatar seu tio e conhecer os inimigos que irá derrotar durante o filme é rápida. Ainda, ela conhece a policial Aki Natsuko, que a deseja prender de qualquer maneira, enquanto Honey quer sua amizade. O estranho repórter Hayami Seiji oferece toda a ajuda a Honey, mas em suas atitudes existem muito mais mistérios do que ele ser apenas um mero repórter.

Durante o filme, sabemos que estão havendo seqüestros de muitas mulheres em Tóquio, mas o foco principal do filme se torna a estranha relação de amizade entre Honey e Aki Natsuko.

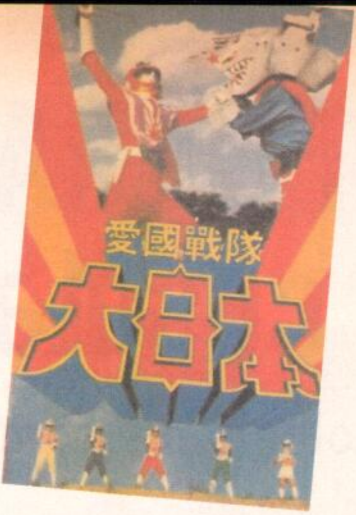
O verdadeiro vilão do filme se revela: é a Sister Jill, que renasceu pela 2222ª geração, e deseja de qualquer maneira o "Ai System" de Honey, assim, para isso envia seus guerreiros do Panther Claw. Sabemos que as mulheres seqüestradas estão sendo usadas como energia para Sister Jill.

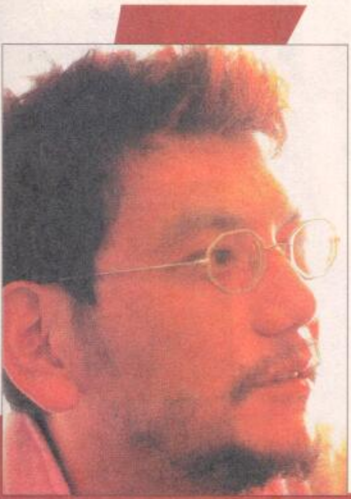
O seqüestro do Tio Utsugi obriga Honey a ir até a base do Panther Claw que se encontra debaixo da torre de Tóquio. Isso gera uma batalha envolvente entre Black Claw e Honey. Misturando musical com luta, Black Claw usa um estranho bastão com microfone para derrotar Cutie Honey. É uma cena que não será esquecida tão facilmente na imaginação das pessoas.

Sister Jill oferece Tio Utsugi em troca da própria Honey, isso gera uma fusão entre as duas. A descoberta do amor por Sister Jill é o auge do filme, mas quem salva o filme é a própria Aki Natasuko, a policial, que reconhece a amizade de Honey e não deixaria por nada sua amiga nas mãos do inimigo. Cutie Honey é um filme que deve ser visto por todos, com mescla de técnicas dos animês num live action. Em muitas cenas, tudo que tem no animê da franquia aparece em live action. Go Nagai aparece, ao estilo Stan Lee, numa das cenas. Quem gosta de filmes com super-heróis não deve perder a aventura dessa guerreira do amor contra Panther Claw.

O super sentai da GAINAX

Em 1982, a Gainax (que se chamava DAICON FILM) produziu uma paródia sobre a franquia dos cinco heróis coloridos que é uma marca exclusiva da Toei Vídeo. Eles produziram o filme Aikoku Sentai Dainipon.




Hideaki Anno

Algumas curiosidades:

- **Aikoku Sentai Dainipon** significa "Esquadrão Patriota dos Grandes Guerreiros Japoneses."

- O filme foi dirigido por ninguém menos que **Hideaki Anno**, o mesmo de Evangelion e o live action de Cutie Honey.

- **Hideaki Anno** ainda cuidou do design mecânico do filme, além dos efeitos especiais e da narração. A maior surpresa, no entanto, fica por ele ter vestido o traje de monstro que aparece no longa-metragem.

- Os nomes dos cinco personagens é um trocadilho com comidas japonesas: **aiHARAKIRI, aiGUEISHA, aiTEMPURA, aiSUKIYAKI e aiKAMIKAZE.**

- **Hideaki Anno** já havia produzido um curta-metragem de 3 minutos de duração.

- A música-tema demonstra o patriotismo japonês numa época em que a **Rússia poderia invadir o país.**

"AS CARAS" por trás do JASPION

Epic
砂漠の都会に
誓い
真田広之

ハリケーン
青春の嵐
真田広之
SEAMAN

O ATOR: Entre 1983 e 1985, Hikaru Kurosaki tentou a carreira de cantor, lançando três singles e um álbum. Além disso, fez um dueto com o trio JAC Brothers (que chega aparecer no seriado Jaspion, num dos episódios). Infelizmente, ele não levou sua carreira de cantor adiante. O ator participou em Bioman, um ano antes de protagonizar o seriado Jaspion. Ele também alterou seu nome profissional, pois, na época de Jaspion, se chamava Seiki Kurosaki, trocando para Hikaru Kurosaki. Um hábito normal entre celebridades japonesas. Atualmente, ele abandonou a carreira de ator, tornando-se mergulhador e guia de mergulho, nas proximidades de Okinawa, junto de sua esposa.

O DUBLADOR: No Brasil, a voz do Jaspion foi interpretada por Carlos Takeshi, que, na mesma época, também dublou o personagem Change Pegasus, do seriado Changeman. Carlos Takeshi já fez várias produções para a televisão, como a novela Renascer e o filme Gaijin 2 (lançado em 2005 nos cinemas). Ele apresentou por muitos anos o programa INFO SHOP e, atualmente, está na novela Belíssima. ■NT

Capas de alguns trabalhos de Hikaru Kurosaki

GENERALIZANDO o cosplay

Escolhendo e comprando os materiais

Por David Denis Lobão

Muito bem, depois da parte teórica e de você ter escolhido o personagem perfeito para usar, chegou a hora de botar a mão na massa pra valer. Nesta parte mais prática, é bom começar fazendo uma lista do que você precisa para seu cosplay, nos mínimos detalhes. Consiga bons desenhos do seu personagem em todas as posições, ou seja, de frente, de lado (perfil) e de costas. Anote tudo que vai precisar: roupas (tecidos e peças adicionais), maquiagem, acessórios e por aí vai.

Comece, então, a procurar na sua casa o que você já tem. Quem sabe a meia-calça de sua mãe não serve para algo?

Depois de ver o que você vai ter que realmente comprar, liste primeiro as coisas mais difíceis de se achar, de fazer ou caras demais para o seu bolso. Comece por elas para evitar atrasos e problemas repentinos.

Procure comprar peças (como calças) e outros materiais (como perucas) já prontos. Mas se precisar comprar material para costurar ou para construir é hora de listar os locais onde você poderá encontrar e adquirir esses produtos.

Depois da fase de análise é a hora de bater o pé pela sua cidade em busca das coisas, visitando os endereços listados. Dê preferências a casas profissionais e especializadas no que você procura. Compre os tecidos em casas variadas, procure sapatos em brechós e perucas em lojas específicas. Algumas dessas buscas podem ser feitas pela internet, do conforto de sua casa.

Na hora da compra, é importante analisar bem o material que você está adquirindo. Se seu personagem for uma princesa, o ideal são tecidos leves como cetim. Com uma militar ocorre o oposto e você precisa de tecidos pesados como o oxford, que não é caro e tem um bom resultado para a fantasia.

Em São Paulo, o ideal são as lojas do Brás para os tecidos e o bairro do Bom Retiro para peças prontas. Mas ao comprar não diga que é uma fantasia e olhe os mais variados tipos de produtos disponíveis na loja. Não se esqueça de levar desenhos coloridos do personagem para comprar a melhor cor possível para o cosplay. Lembre-se: é uma fantasia fiel, não uma roupa estilizada. Então, a cor tem de ser a mesma, ou muito parecida.

No próximo capítulo, vamos falar em detalhes de maquiagem e cabelos. O que é melhor: tingir e alisar o cabelo ou comprar uma peruca? Vemo-nos na próxima edição!

David Denis Lobão é jornalista, coordenador geral dos eventos Anime Dreams e Anime Friends, cosplayer há quase quatro anos e vencedor do Animecon 2005 na categoria grupo tradicional.

Dragon Ball Z

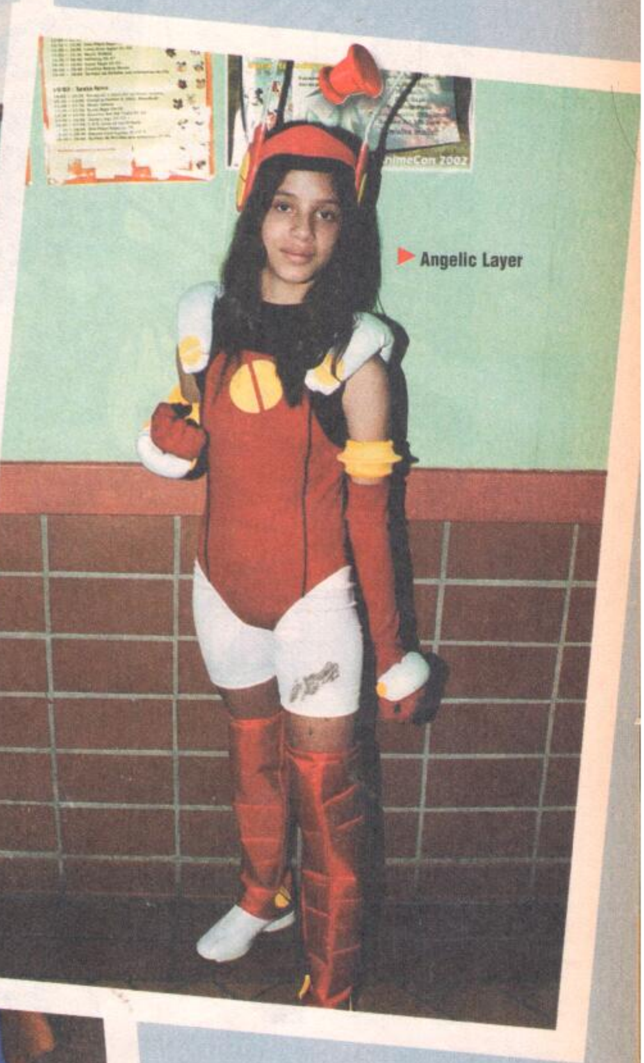
Sakura Card Captors

Ah My Goddess!

Asuka (Evangelion) em dose dupla!

Fotos: Arquivo AnimeCon

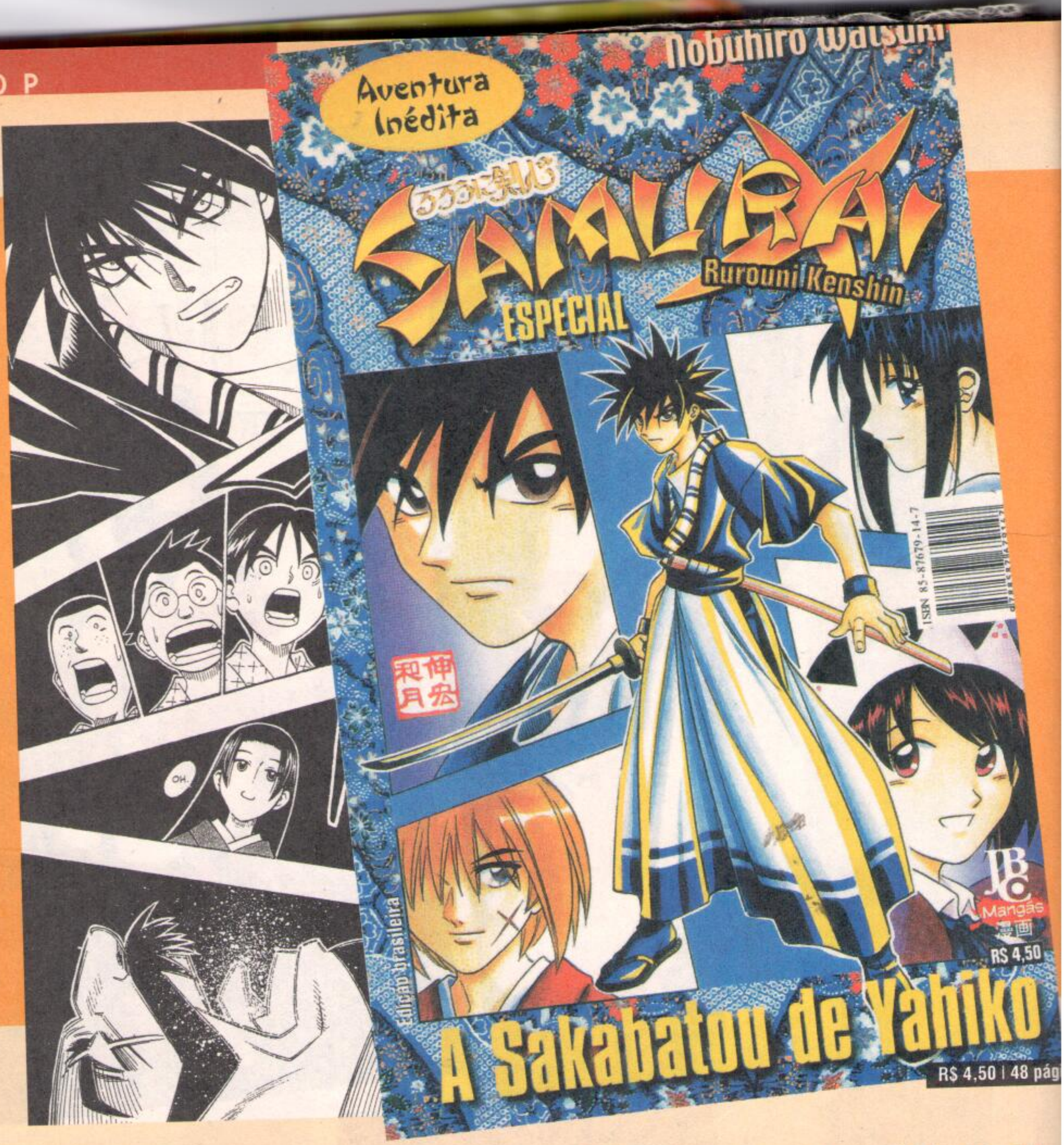
Digi Charat



Angelic Layer

Furi Kuri

Trigun



R$ 4,50 | 48 pág

SAMURAI X: A Sakabatou de Yahik

O Brasil é o primeiro país do mundo a publicar A Sakabatou de Yahiko no formato do mangá Samur

Tudo começou quando a Rede Globo resolveu exibir Samurai X em sua grade matinal. Apesar da grave censura, o animê logo conseguiu uma grande leva de fãs e uma certa celebridade no Brasil, o que facilitou a sua vinda logo na primeira remessa de mangás lançada pela JBC. Muitos até mesmo duvidaram se a publicação chegaria até o fim, mas logo Samurai X provou que tinha vindo pra ficar, com uma grande aceitação do público. O que ninguém esperava era que, após o término da publicação, fôssemos contemplados com um belo presente. "Rurouni Kenshin Bangai-Hen Yahiko no Sakabatoh" foi uma história extra, publicada em 2000 nas páginas da Shonen Jump, uma famosa revista semanal japonesa, que traz diversas séries em capítulos, antes de serem lançados encadernados. O curioso é que, antes de chegar ao Brasil, a história extra nunca havia sido publicada em versão encadernada antes, nem mesmo no Japão.

Com 48 páginas, em papel de alta qualidade, a "Sakabatou" de Yahiko se passa cinco anos após o término das aventuras de Kenshin e a derrota de Enishi. Yahiko cresceu e se tornou mestre-assistente do estilo Kamiya Kasshin, levando em frente a filosofia de "espada para a vida" e carregando em sua cintura a espada mais pesada que um espadachim poderia suportar.

Anteriormente, foi Kenshin; agora, é Y
que carrega a sakabatou que enfrento
inúmeros inimigos no passado. E é ju
mente o passado que assombra o jov
nessa história, quando ele vai passar
mês fora da cidade, dando aulas com
substituto em um dojo. Lá, ele acaba
feito refém, junto de uma jovem, filha
mestre do dojo, além de seus alunos.
Qual será a ligação dos seqüestradores
passado de Yahiko? E ainda: poderá o g
salvar a todos, inclusive o próprio
seqüestrador, sem necessidade de mort
Mais uma vez o brilho da lâmina revers
sakabatou vai nos ofuscar, em uma imp
aventura para todos os fãs de Samurai

Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

● 02

● 03

● 04

● 05

● 06

● 07

● 39

● 40

● 41

● 42

● 09

● 10

● 11

● 12

● 13

● 14

● 15

● 43

● 17

● 18

● 19

● 20

● 21

● 22

● 23

● 44

● 46

● 48

● 25

● 26

● 27

● 28

● 28

● 29

● 30

● 45

● 47

● 32

● 33

● 34

● 35

● 36

● 37

● 38

● 49

● 50

● 51

● 53

● 54

● 55

● 56

● 57

● 59

● 60

● 61

● 62

● 63

● 64

[illegible] G •Nº 1 ao 3 - R$ 12,90 (cada)
[illegible] 1 ao 34 - R$ 2,90 (cada) •Nº 35 ao 48 - R$ 3,90
[illegible] - R$ 4,90 (cada)
[illegible] ao 16 - R$ 3,50 (cada) •Nº17 ao 27 - R$ 3,90
[illegible]
[illegible] ao 18 - R$ 2,90 (cada) •Nº19 ao 24 - R$ 3,90
[illegible] - R$ 4,90 (cada)
[illegible] ao 34 - R$ 4,50 (cada)
[illegible] ao 24 - R$ 2,90 (cada)
[illegible] ao 6 - R$ 3,50 (cada) •Nº7 ao 12 - R$ 3,90
[illegible] - R$ 4,50 (cada) •Nº 31 ao 50 - R$ 4,90 (cada)
[illegible] **Cavaleiro** •Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 8 -
[illegible]
[illegible] •Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 14 - R$ 3,90
[illegible] - R$ 4,90 (cada)
[illegible] ao 15 - R$ 4,90 (cada) •Nº 16 - R$ 5,90
[illegible] •Nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
[illegible] ao 18 - R$ 4,90 (cada)
[illegible] ao 16 - R$ 9,80 (cada)
[illegible] **Sakabatou de Yahiko** - R$ 4,50
[illegible] ao 9 - R$ 9,80 (cada)
[illegible] **I - A Ameaça Fantasma** - Nº 1 e 2 - R$ 3,90
[illegible] **Estrelas - O Império Contra Ataca** - Nº 1 ao 4 - R$
[illegible] **Estrelas - Uma Nova Esperança** - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)

●**n17 BT'X** • nº1 - R$ 9,80(cada)
●**n18 Peach Girl** •Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) •Nº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)•Nº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) •Nº 12 ao 17 - R$ 5,50 (cada)
●**n19 Ranma1/2** •Nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)•Nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
●**n20 Dragon Ball** •Nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
●**n21 Dr. Slump** •Nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) •Nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
●**n22 Gundam Wing** •Nº 1 ao 8 - R$ 2,90 (cada)•Nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
●**n23 Dragon Ball Z** •Nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)•Nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
●**n24 Cavaleiros Do Zodíaco** •Nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) •Nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) •Nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
●**n25 Fushigi Yûgi** •Nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) •Nº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
●**n26 NG Evangelion** •Nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)•Nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
●**n27 Vagabond** •Nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) •Nº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada)
●**n28 Blade** •Nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada)
●**n29 Chonchu** •Nº 1 ao 6 - R$ 9,90 (cada)
●**n30 Shin-Chan** •Nº 1 ao 10 - R$ 3,90 (cada) • Nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
●**n31 Guerreiras Mágicas** •Nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
●**n32 One Piece** •Nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)•Nº10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
●**n33 Eden** •Nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) •Nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)•Nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)•Nº 15 ao 19 - R$ 5,50 (cada)
●**n34 Lobo Solitário** •Nº 1 ao 4 - R$ 12,90 (cada)
●**n35 Slayers** •Nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) • Nº 8 e 9 - R$ 5,50 (cada)
●**n36 Ragnaröck** •Nº 1 ao 11 - R$ 5,90 (cada)
●**n37 Transformers Edição Encadernada** • R$ 10,90 (cada)
●**n38 Robotech Edição Encadernada** •R$ 10,90 (cada)

DVD´S

●**n39 Viagem Chihiro** •R$ 39,90
●**n40 Shaman King** •Vol. 1 - R$ 9,90
●**n41 O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell)** •R$ 34,90
●**n42 Super Campeões Vol. 1** •R$ 9,90
●**n43 Cavaleiros do Zodíaco - Fase Santuário Vol. 1 ao 5** •R$ 38,90 (cada)

CARDGAMES (Em Inglês)

CAVALEIROS DO ZODÍACO:
●**n44 Perilous Conquest (Maço Inicial)** - R$ 65,00
●**n45 Power Of The Constellations (Maço Inicial)** - R$65,00
●**n46 Mythological Forces (Pacote Comple-mentar)** - R$20,00
●**n47 A New Era of Heroic Legends (Pacote Complementar)** - R$ 20,00
●**n48 Pokemon**

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

●**n49 Nosferatus** • R$ 16,90
●**n50 Buda** • Vols. 1,2,3 - R$ 19,90 cada
●**n51 Anime Comics - Yuyu Hakushô** • Vol.1 e 2 - R$19,90 (cada)
●**n52 Coleção anime classics Cav. do Zodíaco** • 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)
●**n53 Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco** R$ 38,00
●**n54 Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia - A História de Mei** •R$ 25,00
●**n55 Samurai X Kenshin Kaden** - R$ 49,00
●**n56 O Grande Livro do Mangá** - R$ 39,00
●**n57 Ronin** •1 a 3 - R$ 8,90 (cada)
●**n58 Vampiro que Ri** •R$ 29,00
●**n59 Morte A Festa** •R$ 15,90
●**n60 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1928-1945** •R$ 36,00
●**n61 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1945-1960** •R$ 36,00
●**n62 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1960-1975** •R$ 29,00
●**n63 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1975-1989** •R$ 29,00

PÔSTER E CALENDÁRIO

●**n65 Megapôster oficial Cavaleiros Do Zodíaco Brinde Calendário de 2005** - R$ 19,90

ONDE ENCONTRAR:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

PROVÉRBIO

Ningem banji saiou ga uma.

Há males que vêm para o bem.

Há muitos e muitos anos, num povoado, morava um velho chamado Sai, que possuía um cavalo. Certa noite, o cavalo desapareceu.

- Que azar! – diziam os aldeões. – Seu cavalo deve ter fugido!

- Que azar que nada! – dizia o velho Sai. – Pode ser um prenúncio de boa sorte!

O velho Sai vivia de bem com a vida. Sempre otimista e de bom humor. Alguns dias depois, o cavalo voltou acompanhado de uma bela égua. Porém, o filho do velho Sai, ao cavalgar, caiu do cavalo e quebrou a perna direita.

- Mas que azar! – lamentaram os aldeões.

- Que azar que nada! – disse o velho Sai – Pode ser um sinal de boa sorte!

E foi. Logo depois, todos os filhos dos aldeões foram convocados para a guerra, exceto o filho do velho Sai, que estava com a perna quebrada. O rapaz sarou e continuou o seu trabalho nas terras, enquanto que muitos dos outros filhos nunca mais retornaram da guerra. Sempre que algum fato desagradável acontecer, procure ver o lado bom.

CRENDICES e superstições

Seja no Brasil ou no Japão o povo é cheio de crendices e superstições. Alguns números como o 13 podem significar boa sorte ou má sorte. No Japão, os números 4 (pronuncia-se "shi" que também significa "morte"), 9 ("Ku" que também significa "Dor"), 42 ("Shi-ni" também quer dizer "Morrer"), 420 ("shi-ni-rei" que também significa "espírito") são discriminados. Certas edificações não têm o 4º andar, assim como hospitais evitam ter leitos e quartos com o 9.

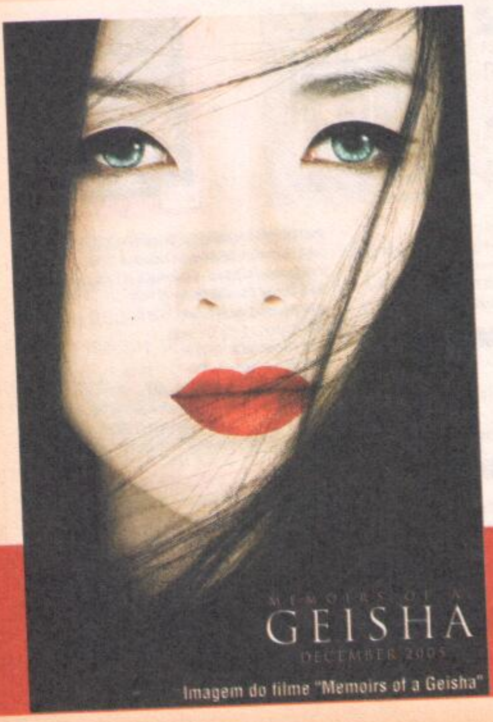
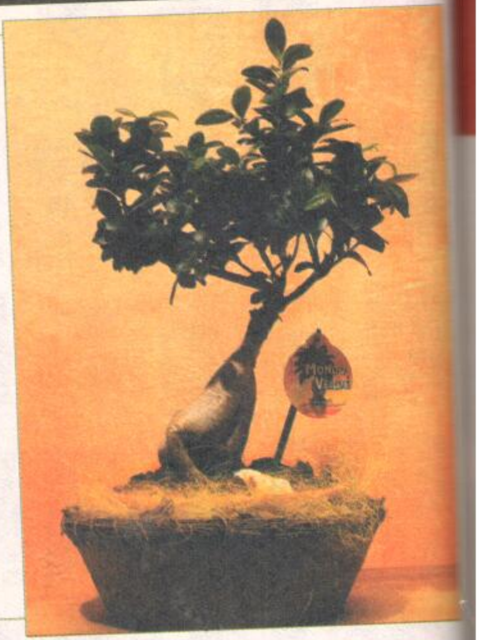
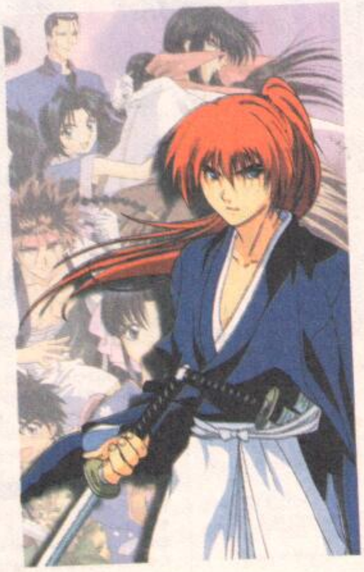


Imagem do filme "Memoirs of a Geisha"

Bonsai

Bonsai é uma arte. Literalmente significa "árvore de bandeja" – uma árvore em miniatura, sem perder as suas características. Claudio Seto, residente em Curitiba, um dos primeiros desenhistas de mangá no Brasil, especializou-se nessa arte milenar, fazendo bonsais de árvores tipicamente brasileiras. Possui mais de mil bonsais de sua autoria. O bonsai de jaca já deu fruto, em tamanho normal.





Os Samurais

Houve um tempo feudal no Japão. E os samurais dominaram o poder durante sete séculos. Eram homens treinados em artes marciais e que tinham o seu Código de Honra (O Bushidô, o Caminho do Guerreiro). Naqueles tempos, somente os samurais e os nobres possuíam o sobrenome. Não pense que samurais viviam em função de artes bélicas. Eram treinados também em cultura, literatura, música, artesanato e meditação. Muitos samurais, ao perderem seus daimios (senhores feudais), tornavam-se ronins (desempregados), sobreviviam à custa de seus dotes artesanais, como fabricar guarda-chuvas, pentes e diversos outros utensílios. Outros davam aulas de escrita literatura ou outras matérias, além de fundarem seus próprios dojos (academias de artes marciais

GUEISHA

Gueisha ou Gueixa? Não importa. É necessário que um cineasta americano faça um filme
sobre o assunto para que "gueisha" passe a ser conhecido internacionalmente. Gueisha q
dizer "doutora em arte" ou "médica em arte" - gue (arte) e isha (médica). São mulheres
especialistas na arte de entreter os homens. Não confundir com prostitutas, as "dioros" q
são experts em sexo. Uma gueisha é uma mulher culta, dançarina, musicista e cantora.

do cavalo e

m sinal de

nvocados para
erna quebra-
enquanto que
ra. Sempre
lo bom.

is

E os samurais
culos. Eram
s e que tinham
o Caminho do
nte os samu-
ome. Não
ão de artes
cultura, lite-
ção. Muitos
s (senhores
mpregados),
artesanais,
es e diversos
as de escrita,
de fundarem
artes marciais.

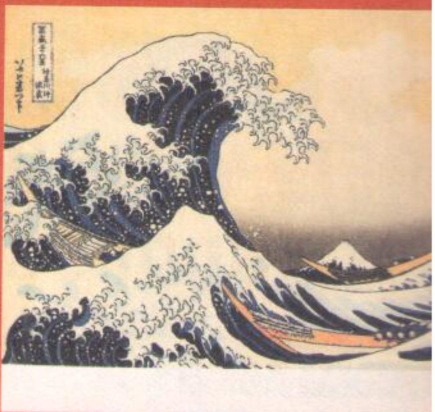
faça um filme
te, Gueisha que
mulheres
as "dioros" que
a e cantora.

Mangá

O Mangá, a história em quadrinhos japonesa, existe há muito tempo. Depois da guerra, a leitura dos mangás se intensificou, tornando-se um hábito entre os nipônicos. Basta entrar num trem ou metrô e lá está alguém lendo mangá. Nenhum livro ou revista supera a venda dos mangás. Existem atualmente 273 títulos nas bancas. Em 2005, os japoneses gastaram mais de 5,5 bilhões de reais na compra de mais de 2,2 bilhões de mangás. Haja fôlego!

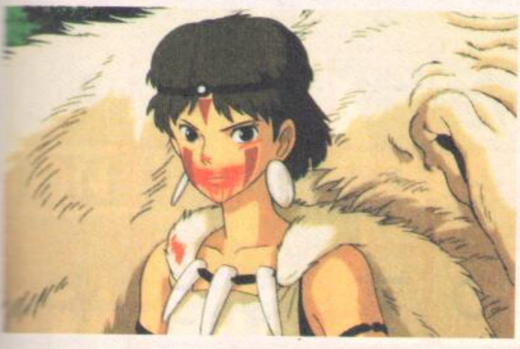
A palavra "mangá" foi criada em 1814, pelo ilustrador Hokusai. O primeiro HQ de que se tem notícia, no Japão, data do século 12. O monge budista Toba esculpiu os clichês em madeira e imprimiu uma seqüência de desenhos, contando a saga dos religiosos e nobres, uma sátira, cujo trabalho se chamou "Pergaminho Animal".

Hoje em dia, a revista de mangá mais vendida, a Weekly Shonen Jump, tem uma tiragem de 5,28 milhões de exemplares e custa mais ou menos 2 reais. Essa revista tem mais de 400 páginas. Lembramos que outras publicações do gênero, com tiragens menores, com número de páginas semelhantes, não chegam a custar 4 reais. Os mangás estão divididos em cinco categorias principais, embora haja outras: shonem (meninos), shojo (meninas), seinem (rapazes), redisu ou redicome (moças), sejim (adultos).



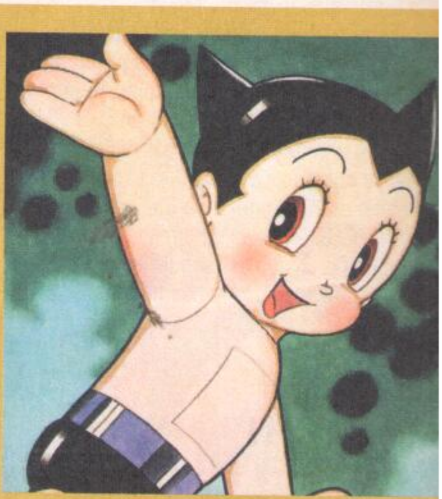
Dados Comparativos

As séries japonesas estão na moda. Embora utilize a técnica digital, o cuidado dispensado é o mesmo que nos tempos artesanais. No cinema, enquanto a Disney utiliza milhares de animadores (1.700 no caso de Mulan, por exemplo), os japoneses trabalham com dezenas (32, em Mononoke Hime) e sempre com 24 quadros por segundo (um padrão excelente). E em tempo recorde. Um filme Disney leva, geralmente, da fase pré até o final, uma média de quatro anos; ao passo que um animê de longa-metragem é produzido em até três anos.



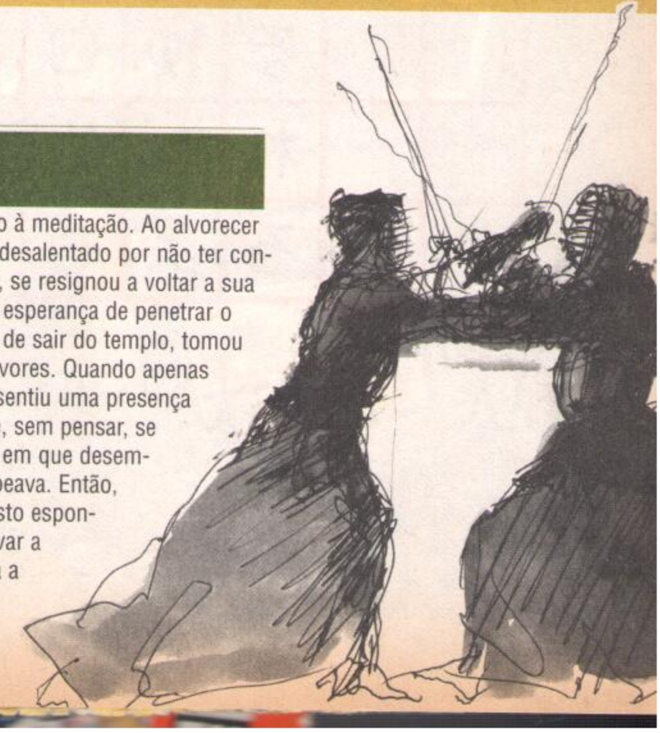
Animês

Nos anos 50, junto com a reconstrução japonesa pós-guerra, começou a produção dos desenhos animados japoneses, inicialmente para o cinema. Em 1962, veio a primeira produção televisiva intitulada Mangá Calendar. No ano seguinte, os desenhos animados japoneses começavam a tomar a forma de animê, isto é, mangá em movimento. Osamu Tezuka iniciou a fase com o seu Tetsuwan Atomu (Astro Boy), quase sempre operando no vermelho, tal era a sua vontade de ver seu personagem em movimento (1963). A sua equipe desenhava e pintava quadro a quadro (acetatos), com toda a dedicação: "A história em quadrinhos é minha esposa, mas a animação é minha amante: só sabe pedir dinheiro e mais dinheiro! Mas quanto prazer ela me dá!", disse Tezuka, em certa ocasião.



O segredo da eficácia

Ito Ittosai, depois de haver-se convertido em um exímio e famoso professor de kendô (arte da espada), não estava satisfeito com seu nível. Apesar de seus esforços, tinha consciência de que há muito tempo não obtinha progressos na sua arte. Os sutras contam que o Buda se sentou sob uma figueira para meditar com o firme propósito de não se mexer até que não recebesse a última compreensão da existência do Universo. Determinado a morrer nesse mesmo lugar, antes que renunciar, o Buda realizou seu voto: despertou a Suprema Verdade. Ito Ittosai se dirigiu, pois, a um templo com o fim de descobrir o segredo da arte da espada. Durante 7 dias e 7 noites esteve consagrado à meditação. Ao alvorecer do oitavo dia, exausto e desalentado por não ter conseguido saber algo mais, se resignou a voltar a sua casa, abandonando toda esperança de penetrar o famoso segredo. Depois de sair do templo, tomou um atalho rodeado de árvores. Quando apenas havia dado uns passos, sentiu uma presença ameaçadora atrás de si e, sem pensar, se voltou ao mesmo tempo em que desembainhava a espada e golpeava. Então, se deu conta que seu gesto espontâneo acabava de lhe salvar a vida. Um bandoleiro jazia a seus pés com uma espada na mão.

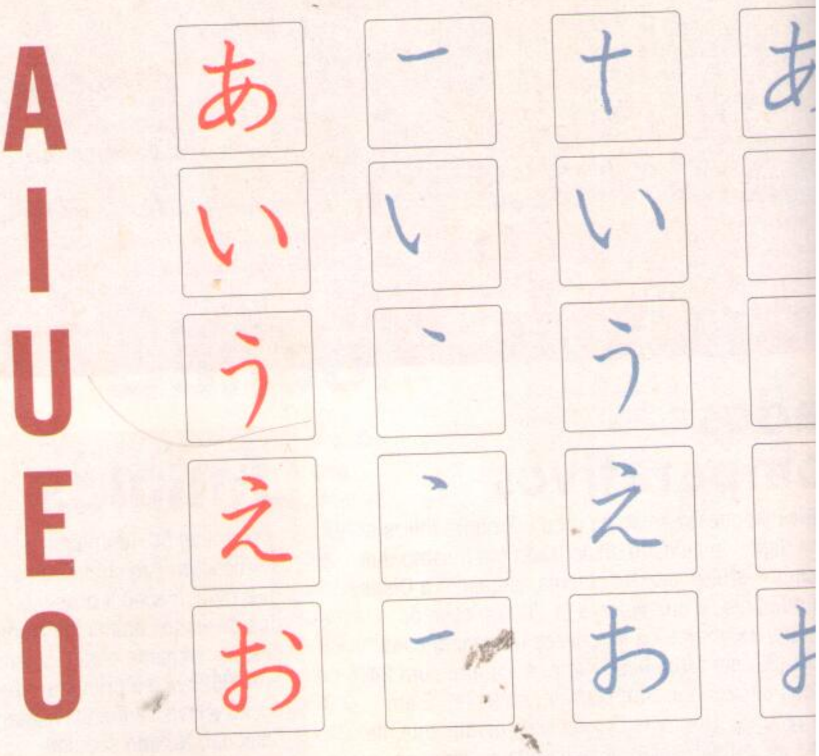


Curso RELÂMPAGO DE Japonês

Aula 02

Depois de analisar o Hiragana como um todo, vamos começar a analisar as letras que formam. As linhas horizontais do diagrama geral (que você confere novamente abaixo) são denominadas "Dan" e são cinco: "A Dan", "I Dan", "U Dan", "E Dan" e "O Dan". Apenas para deixar tudo muito claro, traduzindo ao pé da letra seria algo como "linha do A", "linha do I" e assim por diante. Há ainda as verticais que são indicadas por "Gyo". Por exemplo: "A Gyo", "Ka Gyo" e assim por diante. A princípio vamos apenas comentar a "A Gyo", ou seja, a "Coluna do A". Lembrando que, no japonês, as letras são escritas da direita para a esquerda e costumam seguir um esquema de construção conforme as figuras:

A Gyo



ひらがな

N	W	R	Y	M	H	N	T	S	K		
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	A
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	I
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	U
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	E
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	O

Exemplos de Palavras

あい	あおい	いえ	おい
amor	**azul**	**casa**	**sobrinho**
A I	**A O I**	**I E**	**O I**

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de
www.areago.com.b
tel: (11) 3207-7624

Errata

Alguns exemplos acabaram saindo errado na edição anterior. Confira ao lado, as formas corretas:

くるま	あめ
Carro	**Chuva**
KU RU MA	**A ME**

VOCÊ ESTÁ A UM CLIQUE DO
SEU ARTISTA FAVORITO...
MAIN
VIDEO
1
ON
STEREO
0 1 2 4
FM(MHz)
91

STAS * PÔSTERES * LIVROS * CDS * DVDS

Mais de **2000** produtos esperam
por você em nosso site.
Acesse: www.escala.com.br

EDITORA
escala

Seu celular...
com a sua ca
EDIÇÃO ESPECIAL - JOGOS E RINGTONES GRÁTIS
COMMAND.COM
TURBINE SEU CELULAR
Super kit com tudo para personalizar e deixar o seu aparelho muito melhor
JOGOS RINGTONES PAPÉIS DE PAREDE
WAP É O CAMINHO
Descubra como é fácil transferir jogos, ringtones e papéis de parede direto para seu aparelho sem usar cabos
SOLTE SUA IMAGINAÇÃO
Transforme fotos digitais em papel de parede para seu celular
TUDO ACABA EM RINGTONE
Faça de sua música predileta um toque exclusivo!
+ de 11.000 NOVIDADES PARA O SEU CELULAR
+ de 10.000 RINGTONES
MP3 - MIDI - MMF
Incluindo efeitos sonoros, músicas e muito mais
+ de 950 PAPÉIS DE PAREDE
Diversos temas e
+ de 240
BATE-PAPO MÓVEL
Mantenha contato com seus amigos usando o MSN Messenger onde quer que você esteja! Descubra como é fácil ficar por dentro de tudo usando seu telefone e sua criatividade
9,90

Tudo o que você precisa saber para personalizar o seu celular sem mistério está na **COMMAND.COM ESPECIAL.** Crie seus próprios papéis de parede, instale os jogos mais divertidos e, ain coloque a sua música predileta como toque de seu celular. Confira!

Nas bancas!